CHOCK®

ÄVENTYR I DET OKÄNDA

HEMLIGT
ENDAST FÖR CM

Det Okända



Förord

Det Okända är något som endast ska läsas av CM. Här beskrivs de krypande hemska hemligheter som ska skrämma vettet ur spelarna under deras äventyr. Om spelarna läser något i denna skrift så får CM svårare att överraska dem. CM ska muntligen ge spelarna ge den information de kan behöva under ett äventyr. S.A.V.E. har ett arkiv och ett bibliotek i sitt högkvarter, men den information som finns där är ofta bristfällig och vag. De exakta värden som anges här känner inte ens S.A.V.E.s skickligaste medarbetare till.



Den Onda Vägen

Av allt att döma är Vägen mystisk och full av faror även för en mästare. Men människorna har bara skrapat lite på dess yta; det finns krafter och lagar inom Vägen som inte ens den mest begåvade kan förstå eller använda. Icke desto mindre har det fallit på S.A.V.E.s lott att kämpa mot alla de mörka krafter som är verksamma genom Vägens onda former.

Destruktivt och illasinnat användande av Vägen kallas för den Onda Vägen. Onda Vägen hör hemma i det Okända och syns sällan i den kända världen. Om och när den visar sig är det sällan människorna förstår vad det rör sig om. Man skyller mystiska massmord på vansinniga människor och kallar vampyrer för "gamla legender". Loch Ness-monstret är "en produkt av alltför livlig fantasi", och flygplanen som har försvunnit över Bermudatriangeln har råkat ut för "olyckshändelser". Listan är lång – detta är den kända världens sätt att vissla för att lugna nerverna medan man går över en kyrkogård.

Men de som känner till Vägen vet vad som egentligen har skett när det talas om sådana saker. De vet bättre när när folk påstår att spöken inte finns. De som använder Vägen, och alla andra medlemmar i S.A.V.E., har lärt sig en annorlunda världshistoria: den sanna historien om den eviga kampen mot den Onda Vägen.

S.A.V.E.s medlemmar är medvetna om att den Onda Vägen strävar efter att dra in hela världen under sin svarta skugga. Sådana som greve Dracula i Transylvanien är i själva verket bara agenter för dess syften.

BESKRIVNINGAR AV BESVÄRJELSER

Förklaring av uppställningen

För att hjälpa dig att förstå besvärjelsen är det bäst att vi först visar ett exempel:

ANIMERING AV DÖDA

Typ:	FVR (SP)	**Kolumn:**	1
Kostnad:	1 VJST/min	**Räckvidd:**	Synhåll
OVV:	85	**Effektyta:**	Synhåll

Animering av Döda. Detta är den gängse beteckningen på besvärjelsen. Namnen kan variera beroende på land eller kultur, men här anges en standardterm.

Typ. Besvärjelserna kan indelas i två huvudtyper: Förvrängning (FVR) och Underkastelse (UND). De Förvrängande besvärjelser är oftast de mildaste. De förvränger helt enkelt ordningen och får konstiga saker att hända i den vanliga verkligheten. Underkastelsebesvärjelser avser att underkuva och betvinga andra levande varelsers vilja, och är de starkaste och farligaste formler som finns i den Onda Vägen. Vissa besvärjelser kallas Specialistbesvärjelser (SP). De har inte full effekt genast utan bygger upp sin verkan gradvis under en tidsperiod.

Specialistbesvärjelser utförs med en serie Allmäna Kontroller; varje lyckat resultat innebär att besvärjelsens effekt blir starkare. Hur det går till i övrigt när man använder besvärjelser beskrivs längre fram i texten.

Kostnad: När en varelse försöker använda en besvärjelse förlorar den VJST vare sig den lyckas eller inte. En av S.A.V.E.s viktigaste upptäckter var var att man lyckades fastställa när en varelse använder sin viljestyrka; man lade märke till att varelserna alltid tycktes mest koncentrerade alldeles innan man märkte någon effekt från besvärjelsen. Det är då varelsen spenderar VJST.

Om en varelse vill använda Animering av Döda i 10 minuter förbrukar den 10 poäng VJST genast när den börjar utföra besvärjelsen. Detta varelsen stor valfrihet; den kan bestämma att besvärjelsen ska vara en viss tid, eller kan den förnya den från omgång till omgång. Detta stämmer dock inte för vissa Specialist-



besvärjelser, men det finns då särskilt angivet. Men varelser förbrukar alltid VJST vare sig de lyckas eller misslyckas med besvärjelser, och CM måste hålla noga reda på hur mycket VJST varelsen har kvar.

OVV: Varje besvärjelse har ett Onda Vägen-värde. Det visar det lägsta Onda Vägen-värden en varelse måste ha för att kunna använda besvärjelsen. OVV är en av varelser åtta Egenskaper (istället för Tur). OVV för Animering av Döda är 85 poäng. Eftersom det lägsta OVV någon kan ha är 85 innebär det att alla varelser kan använda denna besvärjelse. Om en viss varelse använder besvärjelsen beror på dess natur och behov. Om OVV hade varit 95 hade några av de mindre mäktiga varelserna inte kunnat använda den.

Kolumn. Den kolumn på handlingstabellen där man läser av resultatet. Resultaten av Förvrängningar avläses alltid i kolumn 1 eller 3; resultaten av Underkastelser avläses i den kolumn där de små siffrorna innehåller försvararens VJST.

Effektyta. Det område som besvärjelsen påverkar. Normalt mäts området i kvadratmeter, men det finns en del "ytor" som anges på ett annat sätt:

- *Personlig.* Besvärjelsen påverkar endast den som använder den.
- *Beröring.* Besvärjelsen påverkar den person eller det föremål som användaren vidrör.
- *Rum.* Besvärjelsen verkar i ett rum, oavsett dess storlek.
- *Obegränsad.* Besvärjelsen verkar överallt i hela världen.
- *Ej tillämpligt.* I vissa fall finns det inget särskilt verkningsområde.

Räckvidd. Det största möjliga avståndet från en person till effektytan.

I den följande sammanfattningen följs varje besvärjelses data av ett kort avsnitt ur S.A.V.E.s annaler som beskriver när en utsänd råkade ut för besvärjelsen. Därefter står en fullständig beskrivning.

BESVÄRJELSER I STRID

Få har sett Onda Vägen användas i strid; än färre har klarat sig med livet i behåll och kunnat förtälja om detta fruktansvärda bruk av energier från det Okända. Ändå är den metod som som används vid strid rätt lik den som har beskrivits i CHOCKs regelhäfte.

När en varelse försöker använda en besvärjelse i strid, slår CM ett procentvärde. Om resultatet är högre än varelsens OVV har försöket misslyckats. Om försöket har lyckats utför följande steg:

1. Om besvärjelsen är en Förvrängning, subtrahera tärningsresultatet från varelsens OVV. Om det är en Underkastelse ska tärningsresultatet subtraheras från 99.

2. Tag differensen och går till motsvarande rad under Attack på handlingstabellen.

3. Titta på beskrivningen av besvärjelsen för att se vilken kolumn som ska användas: 1, 3 eller VJST-värdet.

4. Om det är kolumn 1 eller 3 läser du av resultatkoden där kolumnen möter attackraden. Endast om där finns ett A har Förvrängningen lyckats.

5. Om det är försvararens VJST som avgör vilken kolumn som ska användas, gå till den kolumn där VJST-värdet passar in i de små blå siffrornas intervall. Läs sedan av resultatet på den resultatnyckel som finns vid besvärjelsen.

Flera attacker

Alla varelser som kan använda mer än en närstridsattack i samma omgång kan ersätta en eller flera av dessa attacker med bruk av Onda Vägen.

Samtidiga besvärjelser

Om två varelser framgångsrikt använder besvärjelser som motverkar varandra (t.ex. Spökljus och Förmörkelse) under samma omgång så misslyckas den varelse som har lägst VJST automatiskt.

Automatisk Förmåga

Vissa varelser har medfödda förmågor att utföra en viss besvärjelse. De kan inte misslyckas. Exempelvis har en vampyr den automatiska förmågan att förvandla sig till dimma. Det kostar en poäng VJST att använda en automatisk förmåga, oavsett hur länge den varar. En Underkastelse kan aldrig vara en automatisk förmåga.

Störning

Om en varelse blir störd när den försöker använda den Onda Vägen kan det hända att den förlorar koncentrationen och misslyckas. En varelse blir störd om den träffas av en attack som skadar den före dess Onda Vägen-steg i samma omgång som den spenderar VJST för besvärjelsen.

Besvärjelser som har satts igång kan inte stoppas av annat än en Skyddande Sfär, eller, om det är en Underkastelse-besvärjelse, av en Mental Sköld. En Skyd-



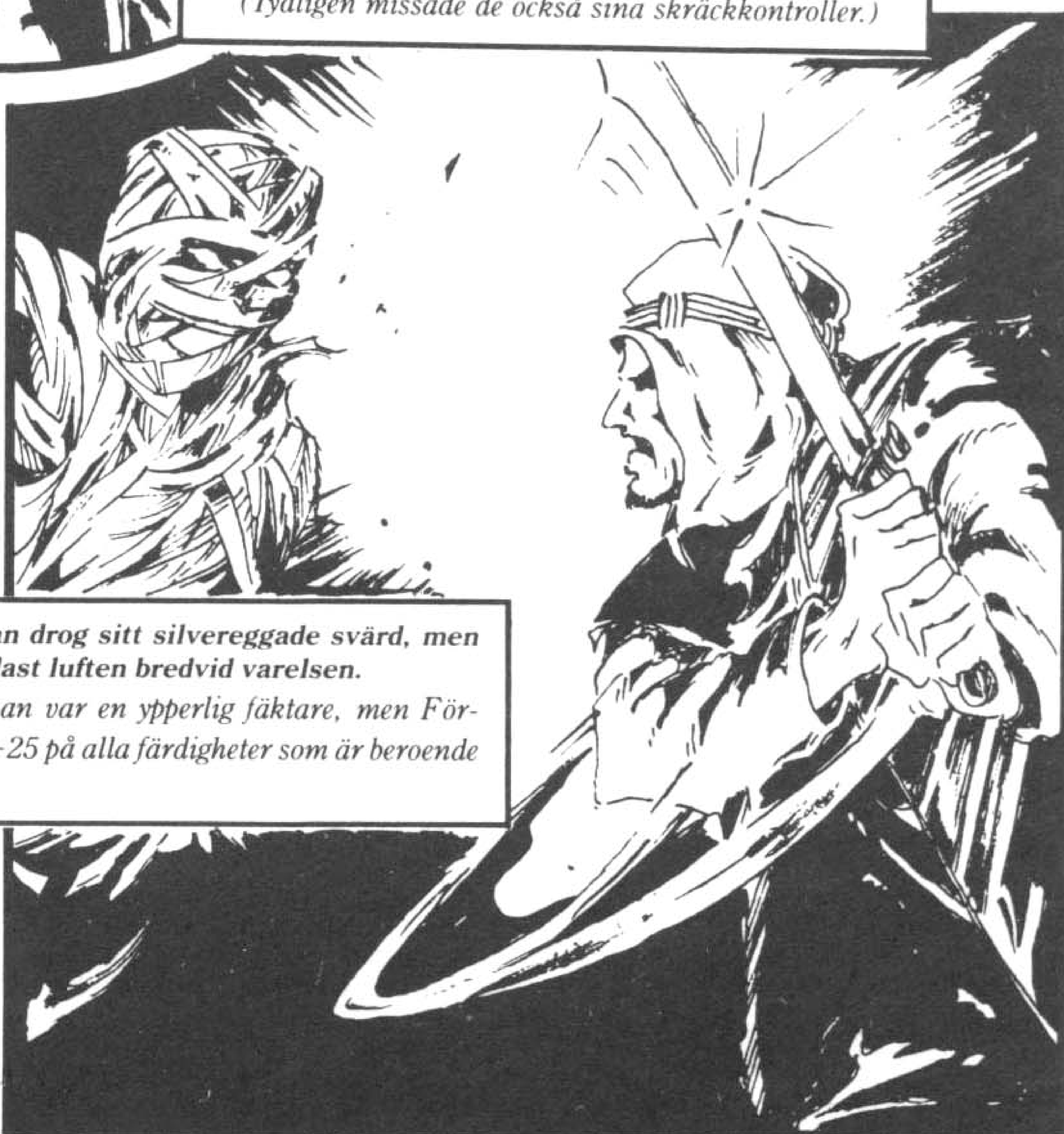
dande Sfär upphäver alla besvärjelser inne i sfären så länge den varar. Om en varelse fångas inne i sfären avbryts alla dess besvärjelser omedelbart, och den kan inte kasta några nya förrän den har kommit utanför. En Mental Sköld upphäver alla effekter av Underkastelsebesvärjelser så länge den varar. Alla besvärjelser och deras effekter upphör fullständigt när kastaren dör, förstörs, slås medvetslös eller drivs bort.

Innan vi går vidare med beskrivningarna av de enskilda besvärjelserna ska vi visa ett exempel. Följande är en skildring av Michael O'Boylan av en av sina upplevelser av Det Okända bland de uråldriga kungagravarna i Memphis i Egypten. De rent speltekniska kommentarerna står inom parentes.







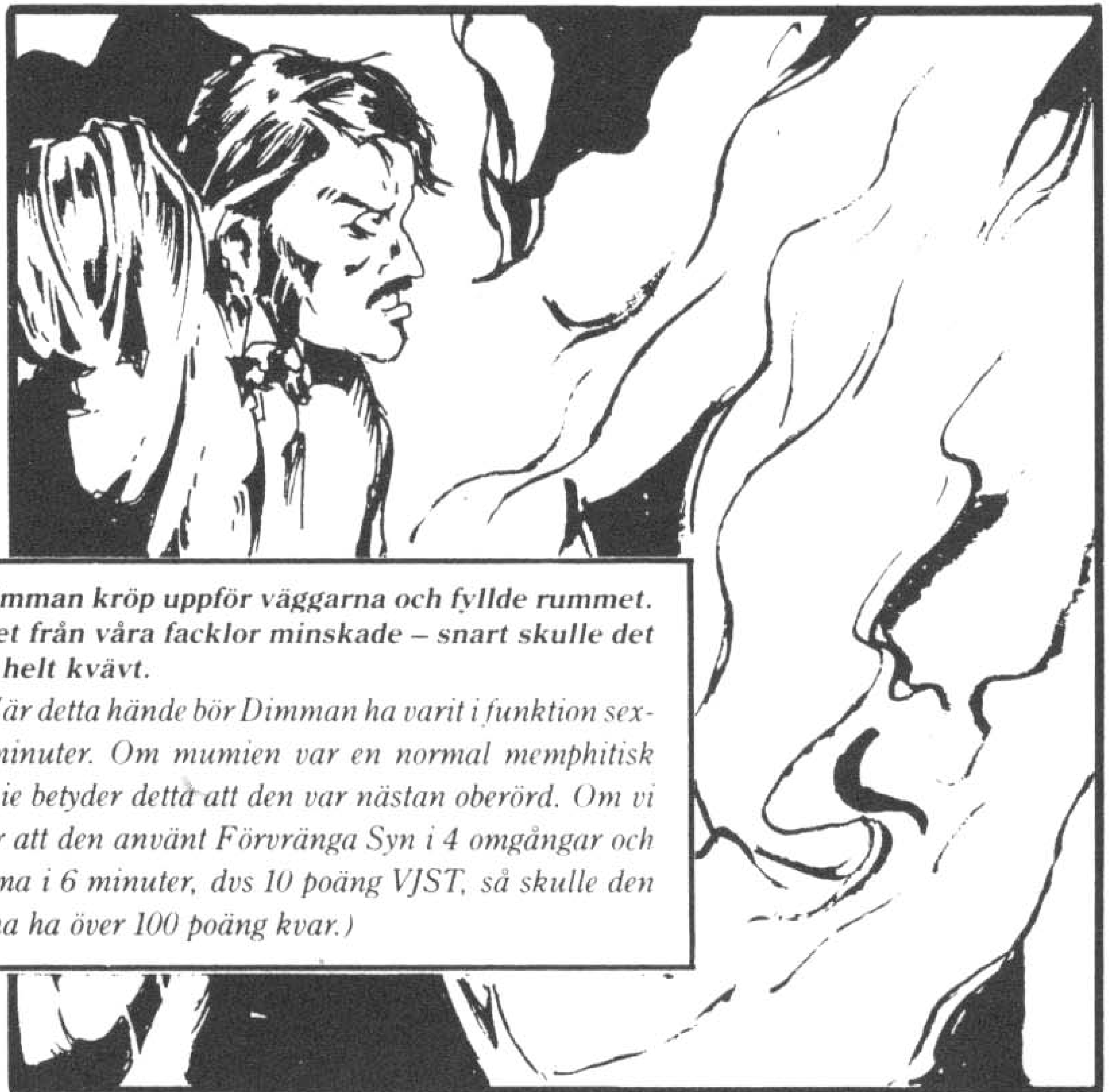


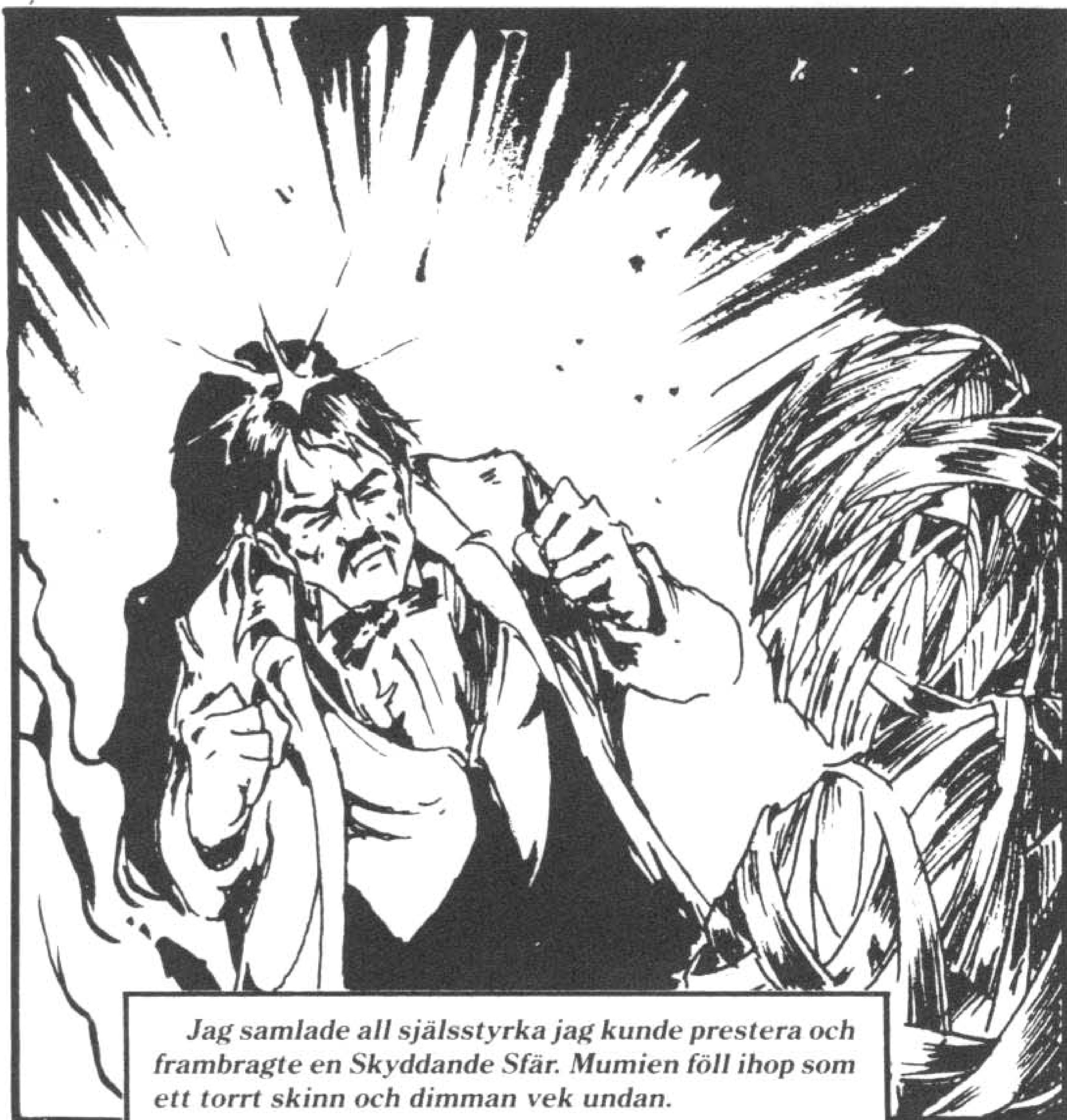


I det sakta smältande rummet stredo vi mot den sedan länge döde varelsen. Tiden syntes flyta långsamt och mycken fasa har etsat sig fast i mitt minne. Jag vill icke på dessa sidor fästa en beskrivning av Williams fruktansvärda öde. Sakta började en dimma, som först varit nästan obefintlig, att växa fram ur golvet.

(O'Boylan hade ITF 72 och märkte den Dimma som mumien kastat.)











ONDA VÄGENS BESVÄRJELSER

ANIMERING AV DÖDA

Typ:	FVR (SP)	**Kolumn:**	1
Kostnad:	1/min	**Räckvidd:**	Synhåll
OVV:	85	**Effektyta:**	Synhåll

Jag mötte denna besvärjelse för första gången under den katastrofala resan till Egypten. Senare har jag hört rykten om den på Jamaica, på Haiti och i Östeuropa.

Användaren av denna besvärjelse kan animera det lik som finns närmast honom. Lik som inte har något huvud eller där hjärnan är totalförstörd kan inte animeras. Om liket är begravt tar det sig först upp ur sin grav, vilket tar 1T10 omgångar. När det väl har kommit fram lyder det enkla befallningar från användaren. En animerad kropp kan inte tänka själv, utan gör endast vad den har blivit tillsagd. Så länge liket är inom synhåll kan användaren kontrollera det telepatiskt. Liket kan utföra serier av handlingar, t.ex.: "Gå till grinden! Öppna grinden! Gå över gatan! Gå till mannen som står under gatlyktan! Stryp honom!"

Varelser med OVV 105 eller högre kan animera upp till 10 lik samtidigt. Varelser med OVV 135 eller högre



kan animera alla lik vars vilorum är inom synhåll.

Om synkontakten mellan användaren och liket bryts stannar liket och står stilla tills kontakten återupprättats. Besvärjelsen verkar inte på lik som har varit döda i mer än fyra månader. När besvärjelsen inte längre verkar återvänder liket/liken till sina vilorum.

CHOCK

Typ:	UND	**Kolumn:**	VJST
Kostnad:	20/omg	**Räckvidd:**	Ej tillämpligt
OVV:	135	**Effektyta:**	30 m radie

Den enda tröst man kunde känna efteråt, när så många goda vänner inte svarade på våra rop, utan låg medvetslösa eller chockade, var att den hemska saken äntligen var borta... åtminstone för tillfället.

Den här besvärjelsen är sista utvägen för den starkare varelserna. Den används endast när en varelse hotas av förstörelse. Resultatet blir förödande, men besvärjelsen medför också att användaren kastas tillbaka till Det Okända i 1T10 dagar så snart den upphör att verka.

Besvärjelsen drabbar alla människor och djur inom radien. Man slår bara tärning en gång för att fastställa attackraden. Effekten avläses sedan för varje drabbad i VJST-kolumnen.

E = Offret kan inte röra sig eller anfalla, utan står förlamad av skräck. Dessutom får offret ett Skrubbsår som lämnar ett permanent ärr efter sig, och förlorar 1T10 från sin nuvarande VJST.

D = Samma som E men offret får ett Medelsvårt Sår istället för ett Skrubbsår.

C = Offret flyr i panik med högsta fart (spurt om möjligt) från platsen, får ett Medelsvårt Sår som lämnar ett permanent ärr, och förlorar 2T10 från sin nuvarande VJST.

B = Samma som C, men offret får ett Svårt Sår istället för ett Medelsvårt.

A = Chockad. Offret blir medvetslöst i 1T100 minuter, får ett Kritiskt Sår som lämnar ett permanent ärr, och förlorar 3T10 från sin nuvarande VJST.

X = Förutom alla andra effekter lyfts offret från marken och kastas iväg 1T10 meter. Behandla detta som ett fall från sex meters höjd.

Alla sår förorsakar normala förluster av Tålighet.

Om varelsen använder besvärjelsen under mer än en omgång fungerar det så här: Man slår för en ny attackrad varje omgång, men om det nya resultatet är sämre än det tidigare behåller man den tidigare attackraden. Sedan räknar man ut effekten på offren.

DIMMA

Typ:	FVR (SP)	**Kolumn:**	1
Kostnad:	1/min	**Räckvidd:**	Ej tillämpligt
OVV:	85	**Effektyta:**	1500 m radie

Dimman krälade som en svärm myror över väggarna och dolde inristningarna som aztekerna gjort åttahundra år tidigare. Snart skulle våra lyktors ljus kvävas och vi skulle vara lämnade utan möjlighet att se något.

Besvärjelsen framkallar en tjock dimma som stiger upp ur marken runt omkring användaren och sprider sig inom radien. CM måste slå en gång per minut. För varje lyckat slag blir dimman allt tätare:

Första slaget: En tunn, knappt synlig dimma börjar visa sig. CM ska slå en hemlig iakttagelsekontroll för alla RP för att avgöra om de lägger märke till den.

Andra slaget: Dimman är nu fullt märkbar men fortfarande ganska lätt. Den sprider sig från ursprungsplatsen med en hastighet av 3 meter per omgång.

Tredje slaget: Nu råder tät dimma som sprider sig enligt ovan.

Fjärde slaget: Nu råder tjocka som sprider sig enligt ovan.

Se kapitel IV i regelboken för dimmans effekt på siktförhållandena.

Dimman försvinner gradvis under 3T10 minuter efter det att varelsen slutat använda besvärjelsen.

FEST

Typ:	FVR	**Kolumn:**	1
Kostnad:	1/anv	**Räckvidd:**	Beröring
OVV:	85	**Effektyta:**	100 kvm

Baron Garnier hälsade oss hjärtligt välkomna. Lise och jag kunde knappt slita oss från den storslagna måltiden som stod framdukad på det stora antika ekbordet, upplyst av det fladdrande ljusskenet från silverkandelabrar. Där fanns alla slags grönsaker, ångande bröd, väldoftande rapphöns, saftig rostbiff och många andra delikatesser.

Denna besvärjelse skapar riktig mat och dryck. Besvärjaren avgör menyn och hur mycket som ska serveras så att det passar till gästernas antal och smak. Ofta används Onda Vägen på detta sätt för att lura intet ont anande rollpersoner att bli positiva till besvärjaren. Varelsen behöver bara röra vid en punkt inom effekt-



ytan och koncentrera sig så skapas måltiden omedelbart.

FLYGFÖRMÅGA

Typ:	FVR	**Kolumn:**	1
Kostnad:	1/omg	**Räckvidd:**	Ej tillämplig
OVV:	85	**Effektyta:**	Personlig

Estländaren höjde sin pistol, slutligen övertygad om att varelsen inte var någon kvinna, utan något som hade krupit fram från Det Okända. Döm om vår förvåning när hon då tog ett språng ut genom det öppna fönstret och försvann svävande över det nattmörka Tallinns hustak.

Besvärjaren, som normalt inte kan flyga får flygförmåga. Ett lyckat tärningsslag innebär att användaren kan lyfta, flyga iväg och landa en gång. Varelsen kan kasta andra besvärjelser medan den flyger. Flyghastigheten blir F30.



FULLSTÄNDIG ILLUSION

Typ:	FVR	**Kolumn:**	3
Kostnad:	5/omg	**Räckvidd:**	Beröring
OVV:	135	**Effektyta:**	Varierar

Drummond stod som förstenad bredvid mig och stirrade på den spöklika hären som marscherade mot oss med sina blodiga vapen höjda. "Det är en illusion!" ropade jag. "Zombiemästaren behärskar de mörkaste häxkonster."

Framgångsrik användning av denna besvärjelse gör det möjligt att för varelsen att skapa en tredimensionell illusion med ljud. Denna kan föreställa vad som helst, vara hur stor som helst och kan programmeras att röra sig över ett område. De flesta illusioner har programmerats i förväg, och utlöses när någon vidrör ett visst föremål (en "avtryckare") som besvärjaren har vidrört när han lade besvärjelsen.

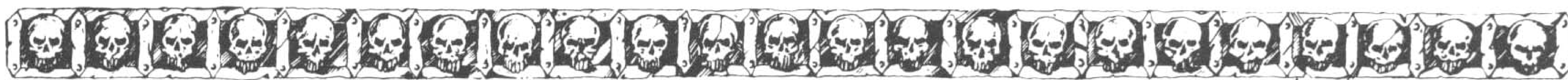
Exempel: Besvärjaren skulle kunna skapa en illusion av en hel armé av lik som väller fram över en kyrkogård, med vapenskrammel och stridsvrål. Illusionen kan programmeras att utlösas när någon går in genom kyrkogårdens grind.

En Fullständig Illusion varar i en omgång för varje 5 VJST besvärjaren spenderar när han lägger besvärjelsen. Illusionen försvinner om en person kommer inom 2 meter från den, men återkommer när han avlägsnar sig mer än 2 meter, under förutsättning att dess varaktighet ännu inte har tagit slut.

När en rollperson ser en illusion måste han omedelbart slå en skräckkontroll. Om illusionen föreställer en varelse eller ett djur slås kontrollen som om det verkligen gällde en äkta. Om det illusionen föreställer inte har något bestämt skräckvärde slår man istället på kolumn 3.

FÖRBLINDA

Typ:	FVR	**Kolumn:**	3
Kostnad:	50/anv	**Räckvidd:**	Synhåll
OVV:	115	**Effektyta:**	Synhåll



Abd u-Rahman ropade från labyrintens krök: "Sfären, Michael! Skynda dig! Hon känner Förmörkelsens vägar!" Men fortfarande lystes rummet upp av facklorna. Jag vände mig från varelsen och såg på araben; det vita i hans ögon sade mig att mörkret var inom honom.

Denna besvärjelse förblindar sina offer, och minskar deras rörelseförmåga, stridsfärdigheter och alla färdigheter som beror på ITF till 20% av det ursprungliga. T.ex. minskas Pistol 80 till Pistol 16.

Inte ens en RP med färdigheten Medicin kan finna någon förklaring till blindheten vid en undersökning. Synen kan endast återställas på följande två sätt:

- En annan RP, som behärskar Återställa Tålighet, och lyckas två gånger med sin förmåga återger synförmågan.
- Ett offer kan spendera Turpoäng. Han kan slå en gång per minut för Tur, men mister en Turpoäng för varje slag. Ett lyckat slag innebär att synen återställs.

FÖRMÖRKELSE

Typ:	FVR	**Kolumn:**	1
Kostnad:	2/omg	**Räckvidd:**	Beröring
OVV:	85	**Effektyta:**	Ett rum

Vi slet upp dörren och rusade in med dragna vapen. Jaan var som vanligt först. Men mörkret var sådant att våra ficklampor slutade lysa och vi hörde helt hjälplösa Grenadiers tunga steg någonstans i dunklet.

Förmörkelse mörklägger allt ljus utom solljus. Den fungerar endast inomhus. Besvärjelsen kan förberedas på samma sätt som Fullständig Illusion.

FÖRRUTTNELSE

Typ:	FVR	**Kolumn:**	1
Kostnad:	1/tim	**Räckvidd:**	Beröring
OVV:	85	**Effektyta:**	Ett föremål

Vi gjorde ett dumt misstag, men vi hade ännu inte insett vad som var i görningen. När vi hade kommit en halv mil från Laggan trodde vi att vår mat hade ruttnat och vi kastade den. Så red vi hungriga och eländiga genom Högländerna mot Loch Ness.

Denna besvärjelse är raka motsatsen till Försköning. Färska, friska och hela saker ser föruttnade och förstörda ut. Effekten upphör inte vid beröring.

FÖRSKÖNING

Typ:	FVR	**Kolumn:**	1
Kostnad:	1/tim	**Räckvidd:**	Beröring
OVV:	85	**Effektyta:**	Ett föremål

Flickan var mycket vacker, där hon låg på soffan – det såg ut som om hon skulle vakna vilket ögonblick som helst. Davidson var ung och oerfaren – jag tror att han lätt rördes av vackra kvinnor. Han kunde inte låta bli att smeka hennes kind mjukt och försiktigt. Det som då hände är alltför vedervärdigt för att kunna beskrivas i ord...

Denna besvärjelse får förmultna och förruttnade ting att se fräscha ut, rutten mat kan verka färsk, ett dött träd kan se blommande ut, ett förfallet hus kan verka nybyggd och välskött. Föremålet måste bestå av material som kan förmultna; sten och metall påverkas inte. En varelse kan använda besvärjelsen för att dölja sitt vedervärdiga yttre.

Besvärjelsen skingras om föremålet vidrörs. På några sekunder verkar det förmultna och förfalla.





FÖRVRÄNGD SYN

Typ:	FVR	**Kolumn:**	1
Kostnad:	1/omg	**Räckvidd:**	Ej tillämpligt
OVV:	85	**Effektyta:**	10 m radie

Väggarna började lösas upp och Kim Jong Sung sjönk ner i golvet, skräckslaget ropande på koreanska.

Denna besvärjelse gör att området inom 10 meter från besvärjaren blir suddigt och oklart. Allt utom personer och varelser ser ut att lösas upp. Offren upplever att fötterna sjunker ner i golvet och andra liknande effekter. Egentligen är det bara en illusion. Men så länge besvärjelsen är i funktion minskar offrens ITF, PCN och VIGH och alla färdigheter som är baserade på dessa egenskaper med 25. En rollperson som använder Höjd Iakttagelseförmåga kan mildra effekten. Minskningen blir bara 15 poäng.

GRÄSLIGHET

Typ:	FVR	**Kolumn:**	3
Kostnad:	20/anv	**Räckvidd:**	60 meter
OVV:	95	**Effektyta:**	Ett föremål

Jag trodde jag visste vad gräslighet innebar, men det var inte förrän den dagen jag insåg ordets sanna innebörd. Inte förrän jag fick se den femton centimeter långa kackerlackan som hoppade upp på baronens bord.

Denna besvärjelse kan få saker att växa upp till tre gånger sin normala storlek, enligt besvärjarens önskan. Endast människor, djur och varelser påverkas. Besvärjelsen förändrar inte de åtta Egenskaper eller stridsproceduren på något sätt. Den mest uppenbara effekten är att man kanske inte kan ta sig genom en öppning. Besvärjelsens effekt varar i 3T10 minuter.

HALT

Typ:	UND	**Kolumn:**	VJST
Kostnad:	10/omg	**Räckvidd:**	Synhåll
OVV:	125	**Effektyta:**	En person/ djur

Det var som om Jennings plötsligt hade frusit till is. När vi kom runt hörnet stod han vid sarkofagen, lika stilla som statyerna längs väggarna.

Besvärjelsen förhindrar en person eller ett djur från att röra sig, slåss eller använda vägen. Varaktigheten varierar:

E = 1 omgång.
D = 2 omgångar.
C = 3 omgångar.
B = 1T10 omgångar.
A = 2T10 omgångar.

Personer som har drabbats av Halt träffas automatiskt i närstrid, med X har ingen effekt. Projektilvapen har sedvanlig verkan.

HETSJAKT

Typ:	UND	**Kolumn:**	VJST
Kostnad:	50/anv	**Räckvidd:**	Speciell
OVV:	120	**Effektyta:**	En person

Under min semester i det vårfriska Schwarzwald kände jag de egyptiska gravarnas unkna doft i den tyska skogen. Jag var förbryllat och insåg beklagligtvis inte vad som höll på att hända.

Detta är en av de hemskaste besvärjelserna inom den Onda Vägen. Hetsjakt låter besvärjaren veta exakt var en viss person vistas. När besvärjelsen startar måste besvärjaren se sitt offer. CM slår sedan för att se vad effekten blir:

E = Användaren vet ungefär var offret finns (inom 1 km) under de närmaste 30 dagarna.

D = Användaren vet ungefär var offret finns (inom 500 m) under de närmaste 60 dagarna.

C = Användaren vet ungefär var offret finns (inom 250 m) under det närmaste året.

B = Användaren vet exakt var offret finns under de närmaste två åren.

A = Användaren vet exakt var offret finns tills det dör eller besvärjaren dödas.

På ett sätt som ingen människa har lyckats begripa kan besvärjaren förflytta sig till den plats där offret befinner sig. Det fungerar över hela världen, och förflyttningen tar högst två veckor. Många varelser tycker om att visa sig då och då för sitt offer för att sprida nervositet och visa att det är omöjligt att fly.

Det enda sättet att stoppa fortsatt förföljelse är för offret att finna en hjälpare som kan använda en mental sköld. Denne måste använda Skölden framgångsrikt två gånger under 24 timmar och samtidigt vidröra den förföljde. CM slår hemligt så att spelarna inte vet om försöken har lyckats. Offret kan hjälpa sig själv om han kan Mental Sköld.



INFLYTANDE

Typ:	UND	**Kolumn:**	VJST
Kostnad:	10/bef	**Räckvidd:**	Speciell
OVV:	85	**Effektyta:**	En person

"Men hur kan du säga något sådant om baronen?" sade Abraham och såg mycket envis ut. "Jag är säker på att hans nattliga promenader inte alls är mystiska eller ondskefulla. Han tycker bara om att vandra i lugn och ro."

Inflytande tillåter användaren att få olika grader av kontroll över en person eller ett djur, beroende på hur väl besvärjelsen lyckas. För att sätta igång besvärjelsen måste användaren ta ögonkontakt med offret. (Om användaren är icke-kroppslig måste den vidröra eller passera igenom offret.) Om det första försöket att upprätta Inflytande lyckas kan varelsen därefter använda besvärjelsen på vilket avstånd som helst mot det drabbade offret.

Varje gång användaren vill utöva sitt inflytande krävs ett nytt tärningsslag. Om slaget misslyckas bryts besvärjelsen och offret blir befriat. Om slaget lyckas fortsätter inflytandet. Ett bättre resultat än det föregående förstärker inflytandet. Ett sämre tärningsslag försämrar inte inflytandet utan det stannar på sin tidigare nivå.

E = Besvärjaren kan ge enkla, vänliga förslag som gäller enkla handlingar, som inte tar mer än en omgång att utföra. Offret kommer då att försöka handla på på det föreslagna sättet. **Exempel:** "Var snäll och kom hit ett ögonblick!", "Vilket vackert halsband! Skulle ni kunna ta av det så att jag kan få se på det lite närmare?".

Det bör handla om saker som personen sannolikt skulle uppleva som naturliga eller skulle göra av ren artighet.

D = Offret tycker om besvärjaren och känner respekt eller sympati. Besvärjaren utnyttjar offrets goda vilja för att få honom eller henne att anstränga sig att hjälpa till. Offret kan inte fås att begå handlingar som är våldsamma eller verkar farliga. **Exempel:** "Skulle jag kunna få en lock av ert hår?", "Era vänner är ute efter mig. Var snäll och låt mig gå utan att berätta något för dem."

Offret tror att det han gör är helt förnuftigt.

C = Offret ser besvärjaren som den mest betydelsefulla personen i sitt liv. Om besvärjaren är av motsatt kön kan offret uppleva det som en förälskelse. Han kommer att hjälpa besvärjaren aktivt, t.ex. med att fly, men kommer inte att medvetet skada några andra människor för besvärjarens skull. Offret argumenterar också för besvärjarens sak, och tycker illa om den som "förtalar min vän".

B = Offret börjar se besvärjaren som sin herre och mästare, riskerar sitt liv för den, och följer den vart som helst. Fortfarande skadar inte offret några andra människor medvetet för besvärjarens skull.

A = Besvärjaren har fullständig kontroll över offret, kan höra och se allt vad offret upplever genom hans sinnen, och kan ge telepatiska befallningar på vilket avstånd som helst. Offret gör vadhelst hans mästare befaller.

En person som är utsatt för Inflytande kan fortfarande fungera fritt när besvärjaren inte direkt utövar sin kontroll. Vid alla resultat utom A har personen fortfarande ögonblick av självständigt tänkande då han inser vilket inflytande besvärjaren utövar. Detta sker dock aldrig i besvärjarens närvaro. Offret försöker aldrig hjälpa någon att bryta inflytandet.

Inflytandets effekter fortsätter tills varelsen misslyckas att använda besvärjelsen eller tills offret får hjälp av någon som kan Återställa Viljestyrka. För att kunna bryta besvärjelsen måste man framgångsrikt använda Återställa Viljestyrka tre gånger under tre dygn i följd. Samma person måste utföra Återställningen. Offret kommer inte att visa något aktivt samarbete. Om besvärjaren lyckas använda sitt Inflytande framgångsrikt någon gång under dessa tre dagar förstörs återställningen och man måste börja om från början.

JORDSKALV

Typ:	FVR (SP)	**Kolumn:**	3
Kostnad:	10/omg	**Räckvidd:**	Ej tillämpligt
OVV:	130	**Effektyta:**	1500 m radie

Det började som en lätt darrning i marken under våra fötter. Mariko kände genast igen det och ropade omedelbart till medhjälparna att gå bort från stenblocket som de hade börjat gräva under. Darrningen blev allt starkare och snart var det en våldsam skakning. Jag föll omkull, och samtidigt började kullen ovanför oss att rämna.

Varje A-resultat har förvärrar jordskalvet. Dess epicentrum är den plats där besvärjaren befinner sig.

Första slaget: Lätt darrning. Rollpersonerna måste lyckas med en allmän iakttagelsekontroll för att känna att marken rör sig. Inga skador.

Andra slaget: Darrning. Alla ser att marken rör sig



och att föremål skakar. Inga skador.

Tredje slaget: Jordskalv Rollpersonerna måste klara en Vighetskontroll för att lyckas göra något. Kontrollen görs efter CMs och spelarnas deklarationer. Misslyckande innebär att personen faller omkull. För att kunna resa sig krävs en ny Vighetskontroll. Man kan bli skadad av nedfallande föremål (Vighetskontroll). Husväggar spricker och lösa saker faller ned (t.ex. tavlor).

Fjärde slaget: Kraftigt jordskalv. Alla byggnader inom effektytan raseras. Gruvgångar, o.dyl. rasar samman. Rollpersoner kan drabbas av katastrofskador (se kapitel IV i regelhäftet). Alla Vighetskontroller har en modifikation på −20 på grund av de svåra skakningarna.

Om besvärjaren misslyckas med ett tärningsslag med den håller på att bygga upp effekten avbryts besvärjelsen och alla effekter avklingar inom 3T10 omgångar.



KAOS

Typ:	FVR	**Kolumn:**	3
Kostnad:	5/min	**Räckvidd:**	Ej tillämpligt
OVV:	95	**Effektyta:**	800 m radie

Vi blev alla ordentligt uppskrämda när radion började knastra och brusa fast den var avstängd.

Besvärjelsen hindrar tekniska föremål att fungera eller får dem att bete sig onormalt. Teveapparater flimrar, telefonförbindelser bryts, bilmotorer startar eller stoppar oförklarligt. CM måste själv bestämma exakt vad som händer. Besvärjaren måste slå ett tärningsslag varje minut besvärjelsen är igång. Ett misslyckande innebär att den slutar fungera.

KNOTA

Typ:	FVR	**Kolumn:**	3
Kostnad:	5/anv	**Räckvidd:**	30 meter
OVV:	135	**Effektyta:**	Ett föremål

Olycksplatsen var ett enda kaos. Creighton hade redan körts till sjukhuset i högsta fart när vi upptäckte att vagnens bakaxel hade böjts och förvridits till oigenkännelighet.

Denna besvärjelse får föremål av trä att antaga den form besvärjaren önskar. Besvärjelsen fungerar bara på trä som har bearbetats på något sätt. Besvärjaren kan forma träet under en omgång.

KONTAKT FRÅN ANDRA SIDAN

Typ:	UND	**Kolumn:**	VJST
Kostnad:	2/omg	**Räckvidd:**	Obegränsad
OVV:	85	**Effektyta:**	Obegränsat

"Men det är ju farbror Charles," ropade Lise. "Jag känner igen hans röst! Och där är plommonstopet har brukade bära!"

Genom denna besvärjelse kan en död person, t.ex. ett spöke, taga kontakt med en eller flera rollpersoner. CM bestämmer vem som sänder meddelandet och vad det innehåller, beroende på vad äventyret kräver. Den döde kontaktar i första hand en släkting, i andra hand en vän. I tredje hand kontaktas den som har högst ITF i gruppen. Alla som står inom hörhåll kan uppfatta budskapet, men endast den kontaktade kan svara.

CM slår tärning för varje omgång som användaren försöker hålla kontakt. Användaren hinner säga sju ord per omgång. Om CM vill att budskapet ska fortsätta ska han slå för ytterligare en omgång. Om tärningsslaget misslyckas får CM avgöra om den döde försöker återupprätta kontakten för att fortsätta.

Den döde kan besvara frågor om CM tillåter. Men det måste ske med hjälp av de ord som "blir över" när den döde sagt sitt. Om den döde visar sig och säger "Gå härifrån!" finns fem ord kvar. Rollpersonen frågar "Varför?", vilket lämnar fyra ord år de döde som säger "Det kommer en stor..." Om den döde vill fortsätta måste CM slå igen.



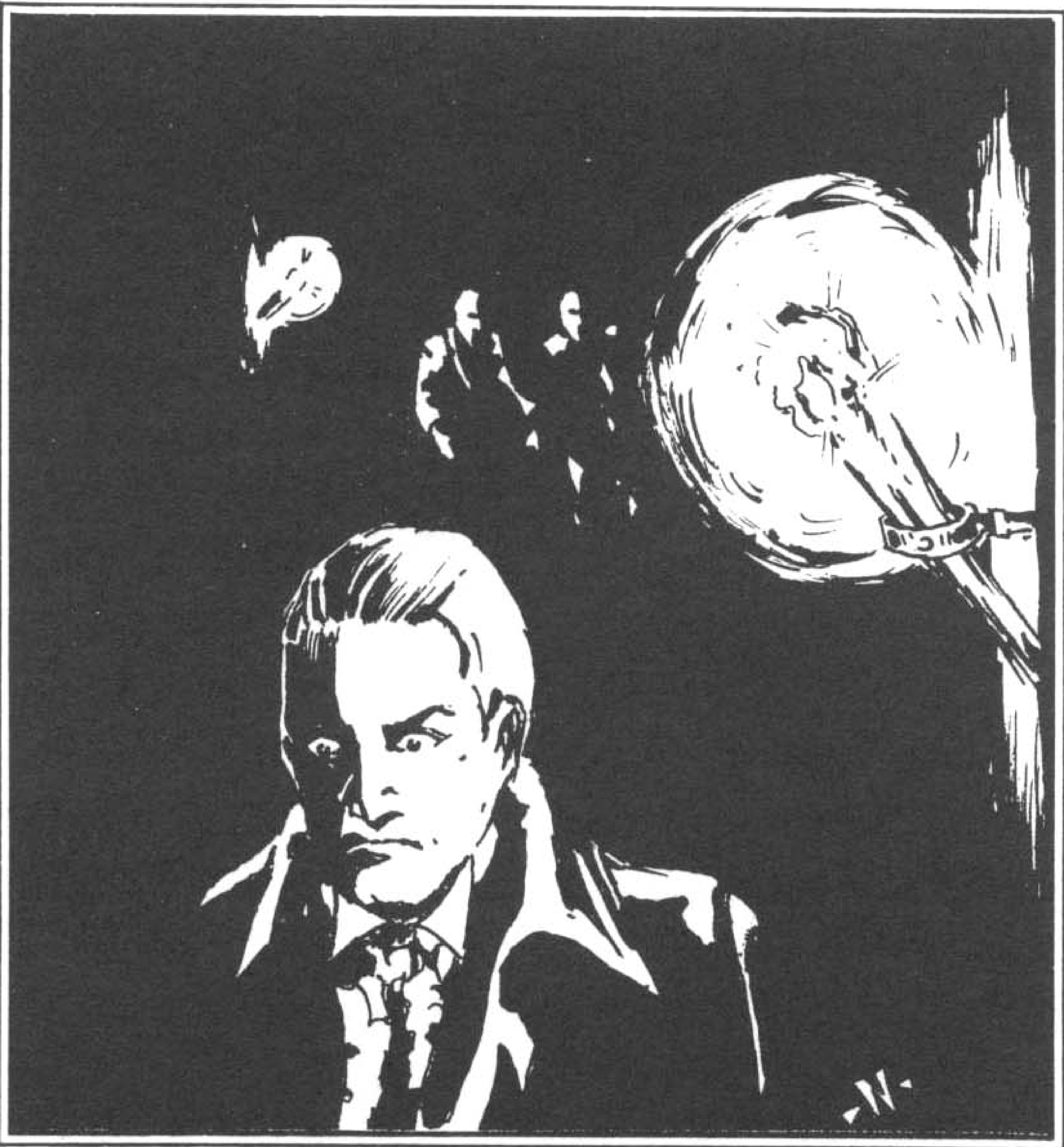
Kod	Den dödes utseende	Meddelande
E	Ett svagt dimmigt sken	Inget
D	Medelstarkt fladdrande ljus	Stön och suckar
B	Människoskepnad	Tonlös och omänsklig röst
B	Tydlig skepnad	Tydlig men personlighetslös röst
A	Klart igenkännbar skepnad	Klart igenkännbar röst

MARELD

Typ: FVR **Kolumn:** 1
Kostnad: 1/anv **Räckvidd:** Beröring
OVV: 85 **Effektyta:** En ljuskälla

Medan baronen vandrade ner för den smala korridoren följde Lise och jag tätt efter. Baronen vidrörde var fackla han passerade, och de började då lysa med ett spöklikt fladdrande sken. Korridoren lystes upp som om den låg under ett övergivet hav.

Besvärjelsen får ljuskällor att lysa med normal ljusstyrka, men med ett fladdrande gulgrönt sken. Effekten varar i 3T10 minuter.



METAMORFOS

Typ: FVR **Kolumn:** 3
Kostnad: 1/min **Räckvidd:** Ej tillämpligt
OVV: 110 **Effektyta:** Personlig

Jag sår att även den unge Lewis skakade och att kallsvett bröt fram på hans panna. Framför oss började kvinnan ändra form. Svunnen var den vackra magdansösen. Hennes hud blev ett fjällpansar, hennes käkar utvidgades och ögonen blev illgula.

Besvärjaren kan ändra form till vad som helst. Den behåller sitt medvetande och alla sina psykiska krafter. Kroppsligt fungerar besvärjaren som den varelse han har förvandlat sig till i alla aspekter, utom två. Besvärjaren kan inte få andra Onda Vägenbesvärjelser på detta sätt. Besvärjaren blir inte heller lättare att skada. För det mesta är besvärjelsen begränsad. De flesta varelser kan endast antaga viss former. Sådant är särskild angivet. Vissa varelser har detta som automatisk förmåga.

Exempel: En varelse förvandlar sig till en varg. Den slåss och rör sig som en varg. Men den kan fortfarande bara skadas av sådant som skadar den när den är i sin naturliga form.

MINNESFÖRLUST

Typ: UND **Kolumn:** VJST
Kostnad: 10/anv **Räckvidd:** Synhåll
OVV: 90 **Effektyta:** En person

När jag nu berättar historien om baron Garnier måste jag tyvärr hoppa över vissa tidsperioder. Det tycks som om jag har stora luckor i mitt minne, och jag kan inte erinra mig vad som skedde då.

Besvärjelsen gör att rollpersonen glömmer allt under tidsperiod som sträcker sig bakåt från besvärjelseögonblicket.

E = 1 minut
D = 10 minuter
C = 1 timme
B = 4 timmar
A = 8 timmar

Det förlorade minnet kan inte återställas, och offret inser inte att det finns minnesluckor. Under hypnos kan offret redogöra för vad som har hänt under minnesluckorna, men när han vaknar så har han åter glömt.



ONDA ÖGAT

Typ:	UND	**Kolumn:**	VJST
Kostnad:	30/anv	**Räckvidd:**	15 meter
OVV:	95	**Effektyta:**	En person

Jag har sett människor tyna bort på en dag. Friska starka människor förtorkar utan synbar anledning i den varma italienska natten.

I Mexico kallas det "Ojo" och i Italien "Malocchio". När besvärjaren kastar besvärjelsen måste han stå stilla och titta på offret en omgång. Ett resultat av A, B och C innebär att besvärjelsen påverkar offret. Det Onda Ögat suger ut 1T10 TÅL och 1T10 VJST per timme ur personen. Alla anfallsvärden minskas med 10. Under tiden känner han sig svag och febrig och drabbas av kramper och huvudvärk. När både TÅL och VJST når noll faller personen i koma och dör av svält om han inte får intrevenös näring.

Man kan skydda sig med en Mental Sköld. Dödas besvärjaren upphör försämringen. Professionell medicinsk vård har samma effekt. För att kunna återvinna det som har förlorats måste en annan person hjälpa offret med en Återställa Tålighet. Lyckas detta återvinner offret sedan de förlorade egenskaperna på sedvanligt sätt.

OSYNLIGHET

Typ:	FVR	**Kolumn:**	1
Kostnad:	5/min	**Räckvidd:**	Ej tillämplig
OVV:	85	**Effektyta:**	Personlig

Vi kastade oss in i rummet, men alldeles för sent. Lise låg på medvetslös på golvet. Bortom henne såg jag kniven som svävade i luften över dr Gunderhagens kropp.

Ingen människa eller djur kan se besvärjaren när denna besvärjelse är i funktion. Men om varelsen har kläder på sig eller bär på föremål förblir dessa synliga.

I strid innebär Osynlighet att alla anfall mot den osynlige sker med en modifikation på −40. Om användaren bär på någonting minskas modifikationen till −10.

Precis som med Flyga används denna besvärjelse av varelser som saknar den automatiska förmågan att bli osynliga.

PROJICERA RÖST

Typ:	FVR	**Kolumn:**	1
Kostnad:	1/omg	**Räckvidd:**	15 meter
OVV:	85	**Effektyta:**	Ett föremål

Vi kände till uttrycket att "väggarna har öron"; i laird Fergus gamla borg upptäckte McTavish och jag att att väggarna också kan tala.

Denna besvärjelse kan endast användas av varelser som själva har röster. Besvärjaren kan låta sin röst komma från en helt valfri plats inom räckvidden. Åhörarna kan inte avgöra vem det är som egentligen talar. Man kan säga sju ord på en omgång.

SKENDÖD (Annan)

Typ:	UND	**Kolumn:**	VJST
Kostnad:	10/anv	**Räckvidd:**	Beröring
OVV:	130	**Effektyta:**	En person

Försök föreställa er min förvånade och skräckblandade glädje när Jennings vaknade till liv! Han ögon öppnade sig och jag insåg att Bataphuts beröring inte var dödande, utan en gav sken av att vara det.

Effekten av denna besvärjelse är precis likadan som Skendöd (Egen). Skillnaden består i att den används på en annan person an besvärjaren. Varaktigheten beror på resultatet.

E = Normal sömn i 1T10 timmar. Kan väckas.
D = Djup sömn i 1T10 timmar. Kan ej väckas.
C = Skendöd i 1T10÷2 timmar (avrunda uppåt).
B = Skendöd i 1T10 timmar.
A = Skendöd i 2T10 timmar.

SKENDÖD (Egen)

Typ:	FVR	**Kolumn:**	1
Kostnad:	1/10 min	**Räckvidd:**	Ej tillämplig
OVV:	85	**Effektyta:**	Personlig

"Baronen är död!" sade dr Gunderhagen med självsäker röst, och drog lakanet över den ondskefulle mannens ansikte. Under de mardrömslika timmar som följde fick han många tillfällen att bittert ångra de orden.

Denna besvärjelse gör det möjligt för besvärjaren att verka helt död, även för personer med medicinsk erfa-



renhet. Den enda ledtråden att något inte är som det borde vara är att den döde utstrålar en aura av kraft från Det Okända, vilket personer med de rätta förmågorna kan upptäcka. Men en sådan aura kan lika gärna tyda på att den döde tidigare använde eller stod under inflytande från den Onda Vägen. Eftersom besvärjaren är fullständigt medvetslös under besvärjelsen varaktighet måste han bestämma dess längd när han lägger besvärjelsen.

SKRÄCK

Typ:	UND	**Kolumn:**	VJST
Kostnad:	2/omg	**Räckvidd:**	Ej tillämpligt
OVV:	135	**Effektyta:**	10 m radie

I Mato Grossos ångande regnskogar blev jag för första gången vittne till hur tre män bokstavligt talat dog av skräck.

Denna besvärjelse framkallar en förlamande skräck hos alla människor och djur inom effektytan. CM slår en gång för besvärjelsen och avläser sedan resultatet för varje drabbade i dess VJST-kolumn.

E = Offret kan inte flytta under en omgång. Han kan slåss och använda Vägen. 2 VJST förloras.

D = Offret kan inte göra någonting under en omgång. I närstrid försvarar han sig på kolumn 1. 2 VJST förloras.

C = Den drabbade vänder och springer bort från besvärjaren (spurtar om det är möjligt). Han fortsätter tills antingen han kollapsar när TÅL tar slut eller besvärjelsen upphör att verka. 2 VJST förloras varje omgång besvärjelsen verkar.

B = Offret står helt paralyserat och kan inte göra någonting så länge besvärjelsen verkar. I närstrid försvarar han sig på kolumn 1. 2 VJST förloras per omgång så länge besvärjelsen verkar.

A = Offret förlorar medvetande, och vaknar till liv när besvärjelsen upphör att verka. Dessutom förlorar han 2 VJST varje omgång under medvetslösheten. Om CM önskar kan han låta varje ISP slå för TÅL eller dö av skräck.

De flämtande mystiska ljusen, som tycktes hoppa från gren till gren, lockade Lewis allt längre in i skogen. "Vänta!" ropade jag. "Det kan vara en fälla!" Men han fortsatte med pistolen redo i handen.

Spökljus är en illusion; ett ljusskken som rör sig som om det vore levande och som har en vagt människolikande form. Det är helt ljudlöst och utför endast de förflyttningar besvärjaren har bestämt.

Illusionen programmeras alltid innan den sätts igång. Detta sker genom att besvärjaren vidrör den plats där illusionen ska börja. Genom att beröra platsen flera gånger kan flera Spökljus frambringas, men varje kostar 2 VJST. Sedan går besvärjaren själv den väg spökljuset ska gå, med den hastighet det ska hålla, och vidrör den plats där det ska sluta. Nu har har illusionen programmerats. Då går besvärjaren till den plats där "avtryckaren" finns och vidrör den. Det kan vara ett dörrhandtag, en matta eller något annat. Så snart någon människa rör vid avtryckaren sätts spökljuset igång.

Om en rollperson kommer inom fyra meter från ett spökljus försvinner det. Det uppenbarar sig igen när avståndet överstiger fyra meter. Ljuset följer sin programmerade väg även när det inte syns.



SPÖKLJUS

Typ:	FVR	**Kolumn:**	1
Kostnad:	2/anv	**Räckvidd:**	Beröring
OVV:	85	**Effektyta:**	Special

SPÖKSKRIFT

Typ:	FVR (SP)	**Kolumn:**	1
Kostnad:	1/tecken	**Räckvidd:**	1500 meter
OVV:	85	**Effektyta:**	En yta



Jag tänkte inte så mycket på den konstiga lukten och de mystiska ljuden jag hade hört i skogen, förrän sent på kvällen när jag hade gått och lagt mig. Jag vaknade av något ljud, tände lampan bredvid sängen och kunde med knapp nöd kväva ett skrik när jag fick syn på de kletiga droppande bokstäverna på insidan av sovrumsdörren: "DU ÄR MIN".

Användaren kan skriva fem tecken per omgång för varje lyckat tärningskast. Om ett tärningskast misslyckas kan inte meddelandet avslutas. Han kan använda vilken yta han önskar. Bokstäverna förblir läsbara i 1T10 omgångar. De verkar vara skrivna i blod, som sakta droppar ner från skrivytan och försvinner spårlöst.

SVÄRM

Typ:	FVR (SP)	**Kolumn:**	3
Kostnad:	10/min	**Räckvidd:**	Beröring
OVV:	95	**Effektyta:**	Varierar

Den första kackerlackan fick strax sällskap av en till, och sedan ännu en. Snart tycktes Garniers bord vara ett kokande hav av rasslande svarta vingar.

Besvärjaren kan frammana en stor mängd insekter och liknande småkryp, som svärmar mot rollpersonerna och kryper upp på dem. CM avgör vad för slags kryp det rör sig om, t.ex. spindlar, myror eller kackerlackor.

Sedan måste besvärjaren vidröra den plats där Svärmen ska börja. Om besvärjelsen ska sättas i funktion omedelbart slår man tärning för det. Ett lyckat resultat innebär att 100 av de önskade djuren uppenbarar sig på platsen under en minut. Besvärjaren kan sedan försöka med ett nytt tärningsslag varje minut. Framgång fördubblar antalet kryp. (Betänk att en sådan tillväxt innebär en fruktansvärt snabb ökning. 5 ggr ger 3200 insekter, 10 ggr 102'400.)

Det går också att fördröja effekten. Besvärjaren måste då först vidröra platsen där Svärmen ska starta, och sedan en "avtryckare". Sedan slår man tärningsslagen. Svärmen startar när en människa rör vid avtryckaren.

Svärmen växer i antal tills den når sin maximala storlek. Sedan rör den sig med maximal hastighet (10 m/s om inget annat nämns i djurbeskrivningarna) mot närmsta människa eller grupp av människor. Krypen skadar inte människorna, men kryper upp på dem och täcker dem. Det ger −40 på alla färdigheter. Alla människor som drabbas av Svärm måste också slå en skräckkontroll på kolumn 3. Svärmen förföljer flyende. Man måste lägga 10 km mellan sig och Svärmen för att den ska tappa spåret. Om en grupp delar på sig för att undkomma Svärmen delar sig Svärmen också. Efter att ha krupit runt på sina offer i 1T10 minuter ger sig krypen iväg och Svärmen upplöses.

SÅRA

Typ:	UND	**Kolumn:**	VJST
Kostnad:	10/anv	**Räckvidd:**	30 meter
OVV:	85	**Effektyta:**	En person

"Grenadier är ond!" snyftade Miranda. "Tag er i akt!" Lewis och jag drog efter andan när hon blottade sin hals och visade ett långt mörkrött ärr. Hon hade fått betala med sin skönhet för sin djärva handling.

När besvärjaren använder denna besvärjelse, slå normalt för en Underkastelse, men avläs resultatet som om det vore Väpnad Strid. "Avsett Mål" kan inte användas. Såret lämnar ett permanent ärr.

SÖMN

Typ:	UND	**Kolumn:**	VJST
Kostnad:	25/anv	**Räckvidd:**	Ett rum
OVV:	125	**Effektyta:**	Ett rum

Drummond sov i timmar på stugans golv, trots mina och Gunderhagens energiska försök att väcka honom.

Denna besvärjelse kan få alla personer i ett rum att somna, oavsett rummets storlek. Den fungerar bara inomhus. Slå en gång och avläs resultatet vid varje persons VJST.

E = Offret blir slött och sömnigt under en omgång och förlorar 5 VJST.

D = Offret blir slött och sömnigt i en timme, och förlorar 10 VJST.

C = Offret sover i en timme och kan inte väckas. Han förlorar 10 VJST.

B = Offret sover i två timmar och kan inte väckas. Han förlorar 10 VJST.

A = Offret sover i åtta timmar och kan inte väckas. Han förlorar 10 VJST.



Om det finns sömniga rollpersoner i en grupp förlorar gruppen automatiskt initiativet varje omgång. De sovande har fruktansvärda mardrömmar, men minns inga detaljer. Sömnen ger ingen vila och återvinner inte VJST.

TELEKINESI

Typ:	FVR	**Kolumn:**	3
Kostnad:	2/omg	**Räckvidd:**	Synhåll
OVV:	85	**Effektyta:**	Ett föremål

McTavish och jag blev mycket uppskrämda när vår roddbåt plötsligt lyftes ur vattnet och började snurra runt.

Telekinesi kan förflytta ett föremål, oavsett storlek och vikt, från en plats till en annan med en hastighet av 2 m/omg. Föremålet kan utföra rörelser under förflyttningen, t.ex. rotera.

Saker som är fast förankrade i marken, t.ex. hus, broar och träd, kan inte förflyttas. Saker som är fastbundna kan inte flyttas mer än vad repen eller bojorna tillåter. Man kan inte slita loss saker.

När Telekinesin upphör att verka faller föremålet till marken.

TELEPORTATION

Typ:	FVR	**Kolumn:**	1
Kostnad:	10/anv	**Räckvidd:**	1500 m
OVV:	85	**Effektyta:**	Personlig

”Är baronen i vardagsrummet!?” Lise såg förbluffad ut. ”Vi låste ju in honom i kofferten i källaren!”

Besvärjaren kan förflytta sig direkt från en plats till en annan. Själva förflyttningen tar en omgång och besvärjaren kommer fram under sin Onda Vägen-fas. Han kan sedan inte göra något mer den omgången.

TEMPERATURFÖRÄNDRING

Typ:	FVR	**Kolumn:**	3
Kostnad:	10/omg	**Räckvidd:**	Ej tillämpligt
OVV:	120	**Effektyta:**	150 m radie

Jag kommer aldrig att glömma den julimorgon i Kairo då Abd uRahman, Jennings och jag vaknade i ett iskallt rum med frost på fönstrens insidor. Vi förstod att Bataphut hade följt oss från Memphis.

Besvärjaren kan höja eller sänka lufttemperaturen inom radien. Temperaturförändringen är 1T10 grader



Celsius var omgång besvärjelsen lyckas. När temperaturen har nått önskad nivå stannar den där under 3T10 minuter efter det att besvärjelsen avbrutits. Sedan återgår den till det normala med en hastighet av en grad per minut.

TIDSSTOPP

Typ:	UND	**Kolumn:**	VJST
Kostnad:	20/omg	**Räckvidd:**	Obegränsad
OVV:	135	**Effektyta:**	Obegränsad

Alla klockor hade stannat. I köket rådde en oroväckande stillhet. Bridget stod orörligt vid diskhon. Kniven hon hade tappat hängde orörlig i luften några centimeter från hennes hand.

Denna besvärjelse förorsakar ett verkligt stopp av tiden, som om världen och alla föremål plötsligt frusit fast. Fallande föremål hänger i luften, människor och djur står som statyer och ljudvågor stannar i luften. När tiden sedan startar är de som stoppats inte på något sätt medvetna om vad som har hänt.

Den enda som inte påverkas är besvärjaren och eventuellt vissa medlemmar av S. A. V. E. De S. A. V. E.-medlemmar som befinner sig inom 200 meter från besvärjaren har en chans att undgå effekterna. CM slår ett slag för Underkastelse och läser av resultatet för varje rollperson vid hans VJST.

E = Personen påverkas inte av besvärjelsen på något sätt.

D = Personen kan endast röra sig med halva normala hastigheten. Alla handlingar tar dubbelt så lång tid som normalt att utföra.

C = Samma som D, men en tredjedel och tre gånger istället.

B = Personen kan göra någonting, men är medveten om vad som händer. Hans sinnen fungerar normalt.

A = Personen är fullständigt stoppad i tiden.

TYSTNAD

Typ:	FVR	**Kolumn:**	1
Kostnad:	2/min	**Räckvidd:**	Beröring
OVV:	85	**Effektyta:**	7 m radie

Plötsligt slutade gökuret på väggen att ticka, trots att pendeln fortfarande slog. Jennings vände sig till mig för att säga något, men trots att läpparna rörde sig kom inte ett ljud ur hans mun.

Besvärjelsen skapar fullständig tystnad inom en glob med 7 meter radie. Besvärjelsen har en "avtryckare" precis som Svärm, och besvärjaren måste när han lägger besvärjelsen avgöra hur länge den ska verka.

VINDSTÖT

Typ:	FVR (SP)	**Kolumn:**	3
Kostnad:	2/OMG	**Räckvidd:**	Speciell
OVV:	85	**Effektyta:**	1500 m radie

Vinden ökade plötsligt i styrka och blåste upp en massa damm och skräp. McTavish hävdade av detta inträffade varje år på den förre slottsherrens dödsdag, men Torbjörn Stein och jag visste att det var det mörka väsendet som andades i den gamla borgen.

Vindstöt framkallar en en hastigt ökad blåst, som ökar i styrka för varje nytt lyckat tärningsslag:

Första slaget: En bris fläktar runt och kan blåsa upp löv och papper om besvärjaren önskar.

Andra slaget: En ylande, plötslig vindpust kastar sig mot målet. Den är stark nog att få fönsterluckor att skramla och dörrar att slå igen.

Tredje slaget: Det kommer en häftigt vindstöt som kan slita loss tegelpannor från tak och små grenar från träd.

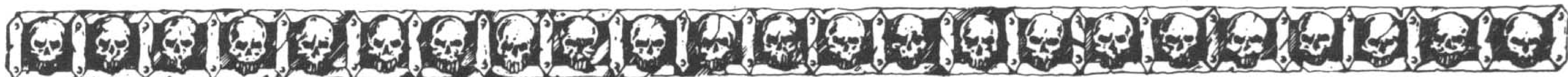
Fjärde slaget: En tjutande vindby av orkanstyrka sveper fram. Alla drabbade personer måste slå för Katastrofskador (se kapitel IV) mot 100.

När som helst under varaktigheten kan besvärjaren sluta öka vindstyrkan. I så fall behövs inga nya tärningsslag, utan det räcker att betala 2 VJST/omg för att behålla vinden. Om ett slag misslyckas förblir vinden på sin nuvarande nivå. Vinden kan nå alla platser inom effektytan, men om besvärjaren vill låta någon eller något särskilt drabbas måste han kunna se det.

VIT HETTA

Typ:	FVR (SP)	**Kolumn:**	3
Kostnad:	3/omg	**Räckvidd:**	Synhåll
OVV:	85	**Effektyta:**	Ett föremål

Abd u-Rahman ibn Khalid föddes högerhänt, men som svärdsman var han vänsterhänt alltsedan den dag i Isfahan då en illasinnad djinn kedjade fast hans högra



hand och hällde sin onda Vita Hetta över bojan.

Vit Hetta värmer upp föremål av metall, och kan få dem att smälta om besvärjelsen är igång tillräckligt länge.

Första slaget: Ingen märkbar effekt.

Andra slaget: Metallen blir varm.

Tredje slaget: Metallen blir så het att man inte kan hålla i den längre. Avsvalning 1T10 omgångar.

Fjärde slaget: Metallen glöder rött. Lättantändliga föremål (t.ex. papper) som rör vid metallen fattar eld. Personer som rör vid den får normal eldskada. Avsvalning 1T10+10 omgångar.

Femte slaget: Metallen glöder vitt och börjar deformeras. Avsvalning 1T10+30 omgångar.

Sjätte slaget: Metallen smälter och rinner neråt. Avsvalning 1T10+70 omgångar.

CM slår ett tärningsslag varje omgång för att se om föremålet blir varmare. Om slaget misslyckas bryts besvärjelsen och det börjar svalna. Avsvalningstiden visar hur länge man måste vänta innan man kan ta i metallen, under förutsättning att den svalnar i luft. Doppar man ner den i vatten svalnar på en tredjedel av tiden.

Besvärjaren kan inte skadas av sin egen Vit Hetta.

VÄDERFÖRÄNDRING

Typ:	FVR (SP)	**Kolumn:**	3
Kostnad:	1/2 min	**Räckvidd:**	Ej tillämpligt
OVV:	120	**Effektyta:**	800 m radie

Plötsligt började skyn över borgen att koka av stora svarta åskmoln, och ett iskallt regn forsade ner över murarna. Men där vi stod, drygt en kilometer från borgen, var det fortfarande en typisk skotsk vårdag. Det enda ovanliga var att fågelsången hade tystnat.

Den här besvärjelsen förändrar vädret. För varje A-resultat förändras vädret ett steg på nedanstående tabell. Besvärjaren kan avbryta förändringen var som helst på skalan.

Slag	Förändringsperiod	Effekt
1	2 min	Vind
2	2 min	Tjocka moln
3	2 min	Åska
4	2 min	Regn
5	2 min	Storm
6	2 min	Orkan

Om temperaturen är under noll blir det snö istället för regn. En varelse som behärskar Temperaturförändring kan givetvis påverka detta.

Om ett slag inte blir A avbryts processen på rådande nivå. Vädret förblir sedan på samma nivå i 3T10 minuter. Därefter återgår det till det normala i samma takt som det försämrades.

Exempel: En besvärjare har gjort tre framgångsrika tärningsslag. Det betyder att vädret under de senaste sex minuterna har ändrats från soligt till molnigt med åska. CM slår igen, och resultatet blir B: försöket misslyckades. Han slår då 3T10 med utfallet 17. Åskan varar i 17 minuter.

ÅSKVIGG

Typ:	FVR	**Kolumn:**	3
Kostnad:	2/anv	**Räckvidd:**	Synhåll
OVV:	90	**Effektyta:**	Ett föremål

Piet reste sig upp och öppnade landroverns taklucka. Han tog sin M16, stack ut överkroppen genom luckan och lade an siktet mot den frammarscherande zombiearmén. Precis när han skulle öppna eld hördes en våldsam knall och vi bländades av ett häftigt ljussken. Piet föll ner på bilsätet.

Besvärjaren framkallar en blixt som slår ner mot ett bestämt föremål, dock ej människor eller djur. Lättantändliga saker som träffas, t.ex. torrt trä, fattar eld. Det finns 3% chans att en Åskvigg träffar en person som står inom 3 meter från målet. Han får då ett Svårt Sår.

Åskviggen används främst för att skrämma folk eller djur. Särskilt hästar är lättskrämda.



Djur och varelser

Den här delen av häftet innehåller beskrivningar av djur och varelser som rollpersonerna kan möta i ett CHOCK-äventyr. Det tar inte upp alla farliga och hemska saker som stryker omkring på gränsen till Det Okända. Du kan finna fler i de färdiga CHOCKäventyr som publiceras av ÄVENTYRSSPEL, och i vår tidning Sinkadus. I kapitel VII i regelhäftet finns några enkla råd till CM hur man gör livet mer skrämmande för spelarna genom att göra egna varelser.

Förteckningen delar upp djur och varelser i fyra grupper:

1. Djur. Detta är normala jordiska djur från den kända världen.

2. Kroppsliga varelser. Dessa varelser från Det Okända har fysiska kroppar när de rör sig i vår värld.

3. Icke-kroppsliga varelser. Dessa varelser från Det Okända rör sig i vår verklighet utan fysiska kroppar.

4. Speciella varelser. Det finns varelser från Det Okända som kan vara både kroppsliga och icke-kroppsliga. Som exempel kan man nämna vissa spöken som kan materialisera sig, och vampyrer som kan förvandla sig till dimma.

Hur man läser en beskrivning

Vi har gjort alla beskrivningarna efter samma mönster, så att det ska gå snabbt för CM att finna den information han behöver. Varje beskrivning innehåller följande förkortningar.

STY – Styrka
PCN – Precision
VIGH – Vighet
VJST – Viljestyrka
PER – Personlighet
ITF – Iakttagelse
TÅL – Tålighet
OVV – Onda Vägen-Värde.
SKRÄCK – Detta är numret på den kolumn rollpersonerna använder när de ska slå en Skräckkontroll.
ATT – Antalet attacker varelsen eller djuret kan utföra under en omgång, följt av Slagsmålsvärdet.

Efter dessa siffervärden följer en beskrivning av varelsens utseende, förmågor och beteende. Här står t.ex. om varelsen har speciella attacker, och hur den kan skadas, dödas, eller fördrivas.

Egenskapsvärden

Alla djur eller varelser av en viss typ är inte identiskt lika, utan precis som med människor finns det individuella variationer. Därför bör man slå fram Egenskapsvärden, precis som man gör för rollpersoner. Efter förkortningen för varje Egenskap följer två tal. För att få fram en viss varelses värde tar man det första talet och lägger till 2T10. T.ex. har en varg STY 31+2T10.

Ofta händer det att CM har bråttom och inte vill slå tärning för alla Egenskaperna. Då kan han ta det andra talet, som är ett standardvärde. En standardvarg har STY 45.

Onda Vägen-Värdet

Endast varelser från Det Okända har detta värde. Det är procentchansen att lyckas med en FVR-besvärjelse. Talet är likadant för alla varelser av en viss typ. Man ska alltså inte slå tärning för det.

SKRÄCK-värdet

Det anger vilken kolumn man ska använda vid Skräckkontroller.

ATT-värdet

Vid ATT står först ett tal som anger antalet attacker som djuret eller varelsen kan utföra under en omgång. Det kan vara projektilattacker, närstridsattacker och/eller besvärjelser, beroende på vad djuret/varelsen vill



och kan. Därefter står ett procentvärde som är det genomsnittliga Slagsmålsvärdet. Om man slår fram en viss varelses Egenskaper med tärningar ska Slagsmålsvärdet beräknas på det sedvanliga sättet (medelvärdet av STY och VIGH). Vissa varelser har inte STY eller VIGH. I så fall gäller det tryckta Slagsmålsvärdet för alla varelser av den typen. Vissa varelser har inget Slagsmålsvärde; det innebär att de inte angriper med fysiska attacker.

Alla fysiska attacker av varelser och djur räknas som beväpnade om inte annat anges i beskrivningen. (Se kapitel IV i regelboken.)

Förflyttning

Varje djurs eller varelses förflyttningsförmåga att i meter per omgång. L = land, F = flygande, S = simmande, Som Icke-kroppsliga = samma hastighet överallt, även genom fast materia.

Besvärjelser

I varje beskrivning finns en förteckning över vilka besvärjelser varelsen kan använda. De som den vanligen använder står med kursiv stil. Vissa varelser har en automatisk förmåga att använda en viss besvärjelse. Den behöver inte slå tärning, utan lyckas automatiskt, och det kostar bara 1 VJST.

Manipulation

När det gäller icke-kroppsliga och speciella varelser står det också angivet om varelsen kan manipulera föremål i den normala världen. Varelser som inte kan det måste använda besvärjelser om de vill flytta på något föremål.

IP

Detta är antalet Insiktspoäng (IP) som rollpersonerna får om de dödar eller förstör varelsen. Lyckas de driva bort den får de halva antalet IP. För vissa djur står det "0 eller 50". Det innebär att de normalt inte ger några IP, men CM kan ge det värdet 50 om han anser att det spelar en tillräckligt viktig roll i äventyret (se kapitel II i regelhäftet).

DJUR

FLADDERMUS

STY	1 (15)	ITF	1 (15)
PCN	–	TÅL	1 (15)
VIGH	31 (45)	OVV	–
VJST	1 (15)	SKRÄCK	4
PER	–	ATT	1/30%

Förflyttning: L 2, F 30, S 0
IP: 0

Fladdermöss är nattliga flygande däggdjur. De flesta fladdermöss är egentligen skygga och fredliga varelser. Undantaget är de blodsugande vampyrfladdermössen som finns i Latinamerika. Emellertid kan fredliga djur angripa människor om den står under inflytande från den Onda Vägen, t.ex. genom besvärjelsen Inflytande.

De flesta fladdermössen är mycket små, men några kan bli upp till 35 cm mellan vingspetsarna. Innanför sin rävlika nos har den rader av små sylvassa tänder. Deras enda attack är ett bett, som maximalt kan vålla ett Lätt Sår. Det finns 5% chans att en rollperson blir smittad av en sjukdom om han har blivit skadad av fladdermöss. Inkubationstiden är 1T10 dagar. Fladdermöss kan förorsaka en hel del bekymmer under en strid. Om CM finner det lämpligt ska alla personer som slåss med fladdermössen, eller bland fladdermöss slå en Allmän Vighetskontroll varje omgång. Ett misslyckande innebär att personen är upptagen med att undvika fladdermössen och inte kan utföra sina deklarerade handlingar, inklusive bruk av Vägen.

På grund av sitt irrande flygsätt är fladdermöss mycket svåra att träffa med både närstrids- och projektilattacker. Alla anfall mot fladdermöss avgörs alltid på kolumn 10.

GAM

STY	31 (45)	ITF	76 (90)
PCN	–	TÅL	31 (45)
VIGH	46(60)	OVV	–
VJST	1 (15)	SKRÄCK	5
PER	–	ATT	1/53%

Förflyttning: L 3, F 70, S 0
IP: 0 eller 50

Gamar är stora rovfåglar som äter as. Det finns flera olika arter. De största kan bli över 3 meter mellan vingspetsarna. Alla har fula nakna huvuden och använder sina skarpa näbbar för att slita bort skinnet på maten. Gamar finns i de flesta länder inom de subtro-



piska och tropiska klimatzonerna.

Gamar anfaller levande människor endast i självförsvar eller om de står under påverkan från Onda Vägen. Gamen dyker då mot sitt offer och biter. Eftersom gamar har dålig munhygien finns en 10% chans att bli smittad av en sjukdom (se Fladdermus).

HÄST

STY	91 (105)	ITF	61 (75)
PCN	–	TÅL	76 (90)
VIGH	61 (75)	OVV	–
VJST	16 (30)	SKRÄCK	1
PER	–	ATT	2/90%

Förflyttning: L 50–120, F 0, S 10
IP: 0 eller 50

Hästar är vanliga i de flesta äventyr som utspelar sig före 1930. Förflyttningsförmågan varierar beroende på vad för slags häst det rör sig om: en tung draghäst springer inte lika fort som en tävlingshäst. CM kan använda 100 för de flesta hästar.

Hästar slåss mot människor om de är rädda eller blir provocerade. De sparkar med sina hovar.

KATT

STY	1 (15)	ITF	46 (60)
PCN	–	TÅL	1 (15)
VIGH	46 (60)	OVV	–
VJST	16 (30)	SKRÄCK	5
PER	–	ATT	2/38%

Förflyttning: L 70, F 0, S 0
IP: 0

Vanliga huskatter finns av många olika raser, färger och storlekar. De ignorerar vanliga människor. Skulle katt slåss, så biter och klöser den. Den kan inte förorsaka värre skada än Lätt Sår.

MAMBA

STY	1 (15)	ITF	46 (60)
PCN	–	TÅL	1 (15)
VIGH	61 (75)	OVV	–
VJST	1 (15)	SKRÄCK	2
PER	–	ATT	1/45%

Förflyttning: L 20, F 0, S 2
IP: 0

Mamban är den farligaste giftormen i Afrika. Det finns två arter: grön, som bor i träd i Centralafrikas skogar, och svart, som bor på marken i Östafrika. Båda sorterna blir 1,5–2,5 meter långa.

Båda kan klara sig ett tag i kyligt klimat. Mambans dödliga bett injicerar ett gift med styrka 9 i blodomloppet. Själva såret blir maximalt Lätt.

RÅTTA

STY	1 (15)	ITF	46 (60)
PCN	–	TÅL	1 (15)
VIGH	61 (75)	OVV	–
VJST	1 (15)	SKRÄCK	2
PER	–	ATT	1/45%

Förflyttning: L 20, F 0, S 2
IP: 0

Det finns två slags råttor över hela världen: den svarta (Rattus rattus) och den bruna (Rattus norvegicus). Råttor trivs överallt där det finns människor. Ofta följer de varelser som använder Onda Vägen.

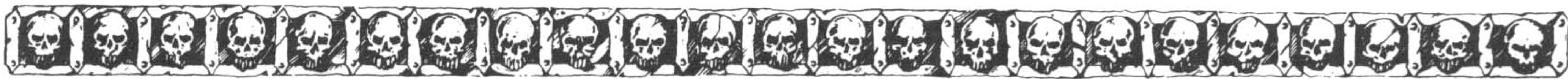
Råttor undviker normalt människor. Men när de väl sätter igång blir de dock otäcka motståndare som hoppar och försöker bita sig fast vid sin motståndare. Råttan kan inte åstadkomma mer än ett Lätt Sår, men där finns 5% smittorisk (se Fladdermus).

SPINDEL

STY	1 (15)	ITF	1 (15)
PCN	–	TÅL	1 (15)
VIGH	16 (30)	OVV	–
VJST	1 (15)	SKRÄCK	3
PER	–	ATT	1/23%

Förflyttning: L 1,5, F 0, S 0
IP: 0 eller 50

Det finns hundratals olika spindlar, men de flesta är små och oväsentliga. De som kan bli intressanta i CHOCK är stora s.k. jaktspindlar, som inte spinner nät. De anfaller genom att bita. Det angivna slagsmålsvärdet gäller endast om spindeln försöker bita genom kläder. Befinner de sig under kläderna träffar de automatiskt. En spindelbett vållar inga sår eller förluster av TÅL, men vissa är giftiga, t.ex. Svarta Änkan (giftstyrka 6), Tarantellan (giftstyrka 5) och Bruna Eremiten (giftstyrka 7).



VARG

STY	31 (45)	ITF	61 (90)
PCN	–	TÅL	46 (60)
VIGH	61 (75)	OVV	–
VJST	16 (30)	SKRÄCK	5
PER	–	ATT	2/60%

Förflyttning: L 70, F 0, S 0
IP: 0

Vargar är medelstora rovdjur som finns i de tempererade zonerna i Nordamerika, Europa och Asien. Färgen varierar från gråvit till mörkgrå. De jagar oftast i flockar om 3–8 stycken. Vargar samarbetar för att distrahera och överraska sitt offer. De accepterar varulvar i sin flock. De är ju släkt...

Friska vargar anfaller sällan människor, men det finns berättelser om ensamma vargar som drivits bort från flocken och blivit människoätare. Utsvultna flockar kan under svåra vintrar anfalla människor.

Vargar är rädda för eld. Även om vargarna står under kontroll från Onda Vägen måste de klara en allmän VJST-kontroll för att våga anfalla en människa som håller i en fackla eller som står invid en brasa, utom om de är flera än fyra gånger så många som människorna.

KROPPSLIGA VARELSER

LIKÄTARE

STY	61 (75)	ITF	46 (60)
PCN	61 (75)	TÅL	46 (60)
VIGH	61 (75)	OVV	Varierar
VJST	61 (75)	SKRÄCK	6
PER	16 (30)	ATT	3/75%

Förflyttning: L 70, F 0, S 0
Besvärjelser: Varierar mycket. Vanligast: *Animering av Döda, Förmörkelse, Försköning.*
IP: Varierar

En likätare äter döda människor, men dödar dem normalt inte själv. I fullt utvecklad form ser en likätare ut som en människa med rovdjursaktiga missbildningar: kraftigt käkparti, stora vassa tänder och spetsiga öron. Händerna är försedda med ondskefulla klor. Huden är grå och lite fjällig. Ögonen är ljusgröna, men blir brinnande röda när likätaren slåss. Det tar lång tid för en likätare att nå detta stadium. När de först kommer från Det Okända och inträder i den Kända Världen ser de ut som vanliga människor, och kan undgå upptäckt i flera år.

Oavsett hur likätaren ser ut bor den helst nära begravningsplatser för sig själv. Vid sällsynta tillfällen arbetar de i flock. De använder oftast inte Onda Vägen. När de gör så brukar OVV vara 105.

Likätare får en modifikation på +1 på initiativet när de slåss i närstrid på av sin snabbhet. De tre attackerna är två klor och ett bett. Bettet har en smittrisk på 15% (se Fladdermus).

MUMIE

(Vanlig Memphitisk)

STY	61 (75)	ITF	76 (90)
PCN	31 (45)	TÅL	91 (105)
VIGH	16 (30)	OVV	120
VJST	121 (135)	SKRÄCK	7
PER	1 (15)	ATT	3/53%

Förflyttning: L 12, F 0, S 0
Besvärjelser: *Animering av Döda, Dimma, Förvrängd Syn, Dimma, Hetsjakt, Temperaturförändring.*
IP: 1200

En vanlig memphitisk mumie är den odöda men intelligenta kroppen av en betydelsefull forntida egyptier. Varelser från Det Okända har givit dem krafter från den Onda Vägen. Den vanliga mumien kommer från Memphis, Egyptens äldsta huvudstad, med dess berömda begravningsplats De Dödas Stad. Den memphitiska mumien ska inte förväxlas med de som århundraden senare skapades i Thebe nära Konungarnas Dal.

Den vanliga memphitiska mumien ser ut som ett förtorkat lik, helt insvept i torra dammiga linnetrasor. Den är ganska långsam och går ostadigt. Förutom sina besvärjelser kan mumien angripa med armarna, men det räknas som obeväpnad strid. Den kan försöka strypa sin motståndare, men får då endast göra ett närstridsanfall (men kan använda Onda Vägen två ggr). Se kapitel IV i regelboken.

Mumien får normala förluster av TÅL när den blir träffad, men för att ge den ett Sår måste man använda eld, vatten eller vapen av silver. Att hälla vatten på en mumie har samma effekt som eld: ett Medelsvårt Sår.

En mumie som har ett Kritiskt Sår och hamnar på 0 i TÅL är förstörd, men bara för tillfället. I dödsögonblicket uppstår en virvelvind som suger upp det som finns kvar av mumien (aska eller dränkta trasor) och



bär resterna till mumiens gamla gravplats. Om den har blivit förstörd förs resterna till en annan grav i närheten. Där återställs mumiens kropp omedelbart, och alla sår och skador försvinner.

S.A.V.E. tror, helt korrekt, att när mumierna skapades skrev varelserna från Det Okända en lite papyrusrulle som innehöll formeln för att förstöra mumien för evigt. Legenderna säger att för att förstöra en mumie måste man läsa upp texten på payrusrullen vid soluppgången exakt på den plats där balsameringen ägde rum. Detta tar två minuter. Mumien skyndar genast mot platsen och kommer 1T10 omgångar efter det att man börjat läsa. Om den lyckas störa läsningen omintetgörs givetvis effekten. Om man lyckas läsa formeln faller mumien genast ihop till aska, och payrusrullen och alla kopior av den vittrar sönder.

VARULV

STY	76 (90)	ITF	76 (90)
PCN	16 (30)*	TÅL	61 (75)
VIGH	76 (90)	OVV	Varierar
VJST	46 (60)	SKRÄCK	8
PER	–*	ATT	3/90%

**Se förklaring i texten.*

Förflyttning: L 70, F 0, S 0
Besvärjelser: Varierar
IP: Lykantrop 800
Vanlig Varulv 800
Loup du Mal varierar

Det finns tre kända typer av varulvar: lykantropen, den vanliga varulven, och den särskilt mäktiga och farliga loup du mal (medeltidsfranska: ond varg). Ovanstående värden gäller för varulven när den är i sin vargform, inte när den är människa.

Lykantroper är vanliga människor som har haft oturen att bli bitna av en varulv, oavsett typ. Den som dödas av en varulv är död, men den som blir biten och överlever är dömd att bli lykantrop.

Lykantroper förvandlas till vargform under de tre nätter varje månad det är fullmåne. Förvandlingen är mycket smärtsam och tar 1T10 minuter, då den plågade stackaren bara ligger och vrider sig. När den period är över ser lykantropen ut som en helt vanlig varg med samma färg som de vanliga vargarna i området. Lykantropen ger sig nu på jakt efter människoblod. Så snart den har dödat en människa och smakat dess blod letar den rätt på en avskild plats och lägger sig att sova. När den vaknar på morgonen har den åter blivit människa, och känner sig antagligen mycket skuldmedveten över sitt djuriska beteende under den gångna natten.

Rollpersoner som blir lykantroper har en begränsad kontroll över sig själva när de är i vargskepnad; de måste klara en Allmän VJST-kontroll varje timme för att inte angripa en människa. Misslyckas den söker lykantropen upp närmsta människa och angriper den. Lykantroper har PCN 0 när de är i vargform.

Den vanliga varulven kommer från Det Okända. Den uppträder vanligen som människa, men kan snabbt byta skepnad när den önskar. I sin vargskepnad ser varulven lite mänsklig ut. Ansiktet påminner om en människas, men ögonen lyser med ett svagt blodrött sken. Varulven har PCN 30; de kan lyfta och hantera föremål med sin handliknande framtassar.

Precis som lykantroperna måste vanliga varulvar dricka människoblod tre gånger per månad, men de är ofta mer aktiva än så...

Den mystiska loup du mal liknar vanliga varulvar, men kan använda Onda Vägen (OVV varierar). I människoskepnad är de mycket vackra och charmerande.

Alla varulvar slåss med två klösningar och ett bett. Lykantroper och vanliga varulvar kan skadas av normala vapen när de är i mänsklig skepnad – de skadas som vanliga människor. En loup du mal har samma skydd i sin mänskliga form som i vargform. De flesta varulvar kan förstöras av ett skott med en silverkula när de är i vargskepnad. Det spelar då ingen roll hur allvarligt skadad varulven blir skadad. Det räcker att kulan träffar. Men det finns legender om loup du mal som har blivit immuna mot silverkulor. Sådana varelser kan ändå förstöras om de kommer i kontakt med blodet från en människa som har offrat sitt liv för att skydda andra.

Attacker med andra vapen än silverkulor ger förluster av TÅL, men inga Sår. I vargskepnad återvinner varulvar förlorad TÅL med en hastighet av 1T10 poäng per omgång, oavsett vad varulven gör eller om den är medvetslös.

ZOMBIE

STY	61 (75)	ITF	1 (15)
PCN	16 (30)	TÅL	61 (75)
VIGH	16 (30)	OVV	–
VJST	–	SKRÄCK	5
PER	–	ATT	1/53%



Förflyttning: L 15, F 0, S 3
Besvärjelser: inga
IP: 500

Zombier är döda kroppar som har animerats för att tjäna en varelse som använder Onda Vägen. Det finns två typer av zombier som är kända av S. A. V. E.: vanliga animerade lika och egentliga zombier. Organisationen känner till mycket om dem, bl. a. hur man förstör dem.

De animerade liken framkallas genom att man använder besvärjelsen Animering av Döda. Ett sådant lik kan inte göra särskilt svåra saker, och måste stå under noggrann kontroll av varelsen som animerat det.

Egentliga zombier är också kroppar som har animerats, men de kan ut föra en komplicerad uppgift och sedan återvända till den varelse som animerade dem. Egentliga zombier kan färdas långa sträckor, leta reda på sitt offer, utföra sin uppgift (vanligen mord) och återvända samtidigt som de undviker att bli förföljda.



Både vanliga animerade lik och egentliga zombier ser ut precis som de döda kroppar de skapades av, och befinner sig i det stadium av förruttnelse som liket var i när det animerades. (Tänk på ett att ett färskt lik mycket väl kan se ut som en vanlig levande människa när det animeras.)

Alla vapenlösa attacker från båda typerna av zombier betraktas som Obeväpnad Strid. De kan använda alla sorts närstridsvapen, men inga projektilvapen. De kan inte rusa mot försvararen för att genomborra honom med ett vapen; de är för långsamma och tröga för det. Av samma anledning förlorar de alltid initiativslag mot rollpersoner.

En kula som skjuts genom hjärnan på ett animerat lik förstör varelsen omedelbart, oavsett hur mycket TÅL den har kvar. Detta gör man med "Avsett Mål", men går inte att åstadkomma med hagelgevär. I andra fall får animerade lik normala förluster av TÅL men aldrig några sår. Animerade lik vars TÅL har reducerats till 0 faller omkull och ligger stilla i 1T10 omgångar, varefter de återfår hela sin ursprungliga TÅL och fungerar som vanligt.

Om ett animerat lik hackats i stycken fortsätter varje kroppsdel att anfalla och röra sig som en separat varelse med samma TÅL som varelsen hade alldeles innan kroppsdelen slets loss, ända tills varelsen skjuts genom huvudet.

Egentliga zombier skiljer sig från animerade lik på två sätt:

- Kroppsdelar som slits loss fortsätter inte att strida på egen hand.
- En egentlig zombie kan endast förstöras genom att fylla dess mun med salt och sy ihop läpparna (naturligtvis kommer zombien att göra våldsamt motstånd mot detta), eller genom att tvinga den att se ut över havet (detta förutsätter att man är tillräckligt nära och har tillräckligt god sikt för att havet ska vara klart synligt). I bägge fallen förstörs zombien fullständigt omedelbart. Om zombien inta har några läppar kan man binda ihop käkarna istället.

ICKE-KROPPSLIGA VARELSER

BANSHEE

STY	–	ITF	121 (135)
PCN	–	TÅL	–
VIGH	–	OVV	99
VJST	135	SKRÄCK	10
PER	–	ATT	1/*

**se förklaring i texten*

Förflyttning: Som icke-kroppslig 35
Besvärjelser: *Stjäla Livskraft* (unik för Banshees)
Manipulation: Ingen
IP: 198

Banshee är en av de mest fruktade, farliga och mystiska varelser som har kommit från Det Okända. Enligt gamla keltiska legender är bansheen en slags kvinnlig älva som uppträder vid en gård eller ett hushåll och



tjuter sorgset. Detta anses förebåda att någon ska dö.

S. A. V. E. har gjort noggranna undersökningar av alla bansheelegender och många kända tillfällen då banshees har uppträtt och kommit fram till följande slutsatser:

Banshees är icke-kroppsliga varelser från Det Okända. Vid de sällsynta tillfällen de låter sig ses av människor är det alltid i skepnad av en ung, vacker och gråtande kvinna, ofta klädd i blodiga kläder. Bansheen tittar på en viss på en viss person och tjuter, och medan den ylar åldras den snabbt inför åskådarens ögon. Till sist ser den ut som ett förmultnat lik, och sedan försvinner den.

Man vet numera att denna fysiska uppenbarelse och ylandet är en del av bansheens unika Onda Vägenanfall. Tjutet, som alltid riktas mot en viss person, är ett försök att stjäla den människans livskraft. Det lämnar den drabbade "hänryckt". Om det lyckas stjäl bansheen livskraften inom de närmaste 2T10 timmarna.

Det rör sig om en unik underkastelsebesvärjelse. När bansheen tjuter slår CM en Särskild Kontroll och avläser resultatet i kolumnen som motsvarar offrets VJST. Själva attacken tar bara en omgång och kostar 50 VJST.

E = Offret förlorar omedelbart 2T10 VJST och drömmer mardrömmar under de kommande tre nätterna vilket förhindrar återvinning av VJST genom sömn.

D = Inom 2T10 timmar faller offret i en dödsliknande koma och förefaller vara helt död. Egentligen pågår en strid mellan bansheen och personens livskraft. Personen vaknar till liv inom 3T10 timmar, men har då förlorat 2T10 VJST och drömmer mardrömmar enligt E.

C = Samma som D, men personen vaknar inte förrän efter 2T10 × 2 timmar.

B = Samma som C, men dessutom är personen fullständigt vansinnig i 1T10 timmar efter uppvaknandet och beter sig helt hysteriskt. Personen måste bindas för att hålla sig lugn.

A = Personens livskraft förlorar kampen mot bansheen efter 2T10 timmar och tvingas följa med till dess boning i Det Okända som dess slav.

När personen faller i koma tror alla som undersöker, även läkare att döden har inträtt. Om personen balsameras omvandlas resultatet automatiskt till ett A.

Det går att att rädda en person som har blivit hänryckt. En grupp personer, varav minst en måste vara en vän till den hänryckte, måste ta ett föremål som tillhör offret och föra det till det stenkummel som utmärker bansheens boning. När de kommer dit måste de rasera kumlet. Detta tvingar bansheen att släppa personens livskraft, som genast återvänder till dess kropp, varhelst den befinner sig.

Den som räddats på detta sätt är vansinnig i 1T10 timmar och blir sedan normal. Om räddarna har råkat att inte ta med sig ett föremål, ta med sig ett föremål som tillhört någon annan, eller förstöra fel stenkummel släpper bansheen istället fri en annan livskraft som tar sin boning i offrets kropp. Offret blir permanent vansinnigt och kan aldrig räddas.

Banshees har två svagheter:

- Invånarna i byn eller grannskapet drabbas alltid av fruktansvärda mardrömmar och en hemsk känsla av dysterhet i en eller två veckor innan bansheen anländer. Erfarna personer kan därför eventuellt förutsäga att en banshee är på väg.
- Bansheens tjut innehåller dess namn som sägs på ett språk från Det Okända. En RP med färdighet i Antika Språk som klarar en allmän färdighetskontroll när han hör skriket eller en inspelning av det kan uttyda det. Bansheens namn har stor betydelse, eftersom det uppträder på något sätt i mönstret av stenarna på dess kummel.

RPna kan också använda Synsk Dröm för att finna kumlet. Detta är dock en något osäker metod eftersom drömmar kan vara svårtydda.

Bansheen är fullständigt icke-kroppslig, och normalt osynlig. Den visar sig enbart när den försöker anfalla. Man känner inte till några vapen som kan skada en banshee. En Skyddande Sfär kan driver bort den och hindrar den från att tjuta, och en Mental Sköld blockerar dess attack.

HÄMNARE

STY	–	ITF	121 (135)
PCN	–	TÅL	–
VIGH	–	OVV	135
VJST	76 (90)	SKRÄCK	8
PER	–	ATT	1/*

**Se förklaring i texten.*

Förflyttning: Som icke-kroppslig 25
Besvärjelser: *Inflytande, Manfestation* (se Spöke)
Manipulation: Ingen
IP: 296

När en ondsint person dödas kan en Hämnare Komma



från Det Okända och söka hämnd på den som dödade personen. Den använder besvärjelsen Inflytande för att få en annan person (t.ex. en rollperson) att utföra dådet.

Första gången den använder Inflytande passerar Hämnaren genom rollpersonens kropp. Därefter kommer dess befallningar till personen som mjuka, väsande viskningar, som bara den drabbade kan uppfatta. Hämnaren försöker att få personen att begå mord på målet för hämndlystnaden, men i sin vrede och hatiskhet kan den inte komma ihåg exakt hur denna ser ut. Hämnaren försöker att driva sitt "redskap" till att anfalla alla som liknar målet för hämnden.

Personen som påverkas av Hämnarens Inflytande inser endast att han tycker allt mer illa om en viss annan person. I början tar detta sig i uttryck i små ohövligheter och lätt oförskämt beteende; när Inflytandet blir starkare övergår det till öppet förakt och slutligen våldsamheter. I enstaka ögonblick av klarsyn inser personen att något är på tok och kan då berätta för andra om den underliga rösten som uppmanar till onda handlingar.

En Hämnare kontaktar den som står under dess Inflytande minst en gång per dygn. Oftast sker det på natten för att störa personens sömn och hindra återvinnandet av VJST.

Hämnare är osynliga och påverkas inte av vapen. Man kan befrias från en Hämnares Inflytande på fyra sätt:

- Genom att använda Återställa Viljestyrka (se besvärjelsen Inflytande för tillvägagångssätt).
- Genom att utföra Hämnarens vilja och dräpa målet för hämndlystnaden.
- En person som dör medan han står under Hämnarens Inflytande befrias från besvärjelsen, men blir själv en Hämnare.
- Den som står under en Hämnares Inflytande kan bryta detta och förinta Hämnaren för evigt genom att frivilligt riskera sitt liv för någon annan. T.ex. kan han strida ensam mot en farlig varelse för att ge andra personer möjlighet att fly. CM får själv bedöma huruvida en handling är tillräcklig.

HÄMTARE

STY	–	ITF	91 (105)
PCN	–	TÅL	–
VIGH	–	OVV	–
VJST	–	SKRÄCK	10
PER	–	ATT	–/–

Förflyttning: Som icke-kroppslig 25
Besvärjelser: -
Manipulation: Ingen
IP: –

En Hämtare ser ut som en spöklik, människoformad skepnad av pärlemorskimrande ljus. Det rör sig mot en person, och gradvis formas en bild av denne persons ansikte i ljusskimret. Hämtaren visar sig bara för en person i taget, och kan inte ses av någon annan människa eller djur. Den förebådar att den person som ser den ska dö inom ett dygn. Den som ser en Hämtare råkar ut för ett anfall eller en olyckshändelse som skulle kunna ha dödlig utgång inom det närmsta dygnet.

SPÖKE (Vanligt)

STY	–	ITF	76 (90)
PCN	–	TÅL	–
VIGH	–	OVV	135
VJST	91 (105)	SKRÄCK	6
PER	76 (90)	ATT	1/*

**Se beskrivning i texten.*
Förflyttning: Som icke-kroppslig 25
Besvärjelser: *Manifestation (unik för vissa icke-kroppsliga varelser), Skräck, Spökskrift, Kontakt från andra sidan.*
Manipulation: Ingen
IP: 680

Ett spöke är livskraften från en död person. Det vanliga spöket, som beskrivs här, är den svagaste typen av spöken. Det finns många andra typer. I Warwick House möter du en variant.

Det vanliga spöket kan bli fullständigt osynligt och helt ickekroppsligt närhelst det önskar utan någon kostnad i VJST. Det kan förflytta sig som en icke-kroppslig varelse även när det är synligt genom en manifestation.

Manifestation är en sällsynt besvärjelse som gör det möjligt för den att visa sig för människor som en och suddig människoskepnad. De lagar som styr denna besvärjelse är sådana att den inte kan användas tillsammans med besvärjelsen Kontakt från andra sidan.

Manifestation är en automatisk besvärjelse för vanliga spöken; det kostar bara en VJST att använda den. Andra varelser t.ex. Hämnare och Bortbyting kan också använda Manifestation som automatisk besvärjelse, men på andra sätt – se deras beskrivningar.

Det vanliga spöket anfaller genom en Köldkram.



Attacken baseras på varelsens OVV, och resultatet avläses i den kolumn som motsvarar försvararens Slagsmålsvärde. Köldkramen fungerar precis som en obeväpnad attack, men ett A-resultat sänder också en våg av köld genom offret, som står still en omgång och bara kippar efter andan oförmögen att göra någonting.

Det vanliga spöke kan inte skadas av några vapen. Det finns två sätt på vilket det vanligen kan förstöras:

- Det kan hända att spöket är starkt bundet till en särskild plats, t.ex. ett hus, eller ett visst föremål, t.ex. en tavla, som var av stor betydelse för spöket medan det levde. Om man förstör platsen eller föremålet förstörs spöket.
- Det vanliga spöket söker ofta efter att bli befriad från sin existens i vår värld, för att kunna få frid. Ett sådant spöke måste fullborda något som det lämnade ogjort eller ställa till rätta något som det gjorde fel under sitt mänskliga liv. När så har skett kan spöket få ro och lämna vår värld. Rollpersoner som befriar ett sådant spöke får IP som om de hade förstört det.

SPECIELLA VARELSER

BORTBYTING

STY	–*	ITF	16 (30)
PCN	–*	TÅL	–*
VIGH	50	OVV	85–100
VJST	76 (90)	SKRÄCK	5
PER	–*	ATT	1/50%

**Se förklaring i texten.*

Förflyttning: Som icke-kroppslig 30 tills förvandlingen börjar; som vanlig människa när förvandligen är fullbordad.

Besvärjelser: *Manifestation* (se Spöke), andra varierar

Manipulation: Ingen som icke-kroppslig, normal efter förvandlingen.

IP: 500

En Bortbyting är ett spöke som strävar efter att återfå en fysisk kropp. Det visar sig som en vagt människoliknande skepnad omgången innan det går till angrepp, under angreppet, och en omgång efter angreppet.

Bortbytingen har en skrämmande unik attack. Bortbytingen anfaller genom att slå till en person. Om den lyckas få in en träff flyr den genast till sin grav. Träffen ger ingen skada men upprättar en förbindelse mellan offret och Bortbytingen som gör det möjligt för varelsen att suga åt sig offrets TÅL. Inom 2T10 timmar efter angreppet börjar offret förlora TÅL, och påverkas som om han vore sjuk. Han förlorar 1T10 TÅL per dygn. Dessa förluster kan inte återställas med hjälp av Vägen eller medicinsk behandling. Till slut dör offret.

Under tiden ligger Bortbytingen i sin grav och absorberar all de TÅL offret förlorar. Tåligheten används för att skapa en ny kropp. När offret är utsuget står Bortbytingen upp ur sin grav i en kropp som är en exakt kopia av offrets. De Egenskaper som har markerats med fotnotstecken är identiska med offrets. Offrets själ blir en ny Bortbyting.

Det finns bara ett sätt att rädda en person från en Bortbyting, såvitt S.A.V.E. vet. Man måste finna dess grav och förstöra den innan offret har dött. Medan Bortbytingen förvandlas kan den skadas av normala vapen och anfall. Dess TÅL är lika med den mängd den har sugit ur sitt offer. I detta läge slåss den endast med sina besvärjelser.

VAMPYR

(vanlig karpatisk)

STY	76 (90)	ITF	76(90)
PCN	46 (60)	TÅL	106 (120)
VIGH	91 (105)	OVV	125
VJST	76 (90)	SKRÄCK	6
PER	31 (45)	ATT	2/98%

Förflyttning: Beror på skepnad. I mänsklig form kan vampyren spurta utan att förlora TÅL. Som dimma F 25

Besvärjelser: *Halt, Mareld, Sömn, Minnesförlust, Metamorfos (till dimma),* Dimma, Svärm

Manipulation: I mänsklig skepnad.

IP: 1750

Den vanliga karpatiska vampyren är den svagaste typen av vampyr. Karpatiska vampyrer som överlever detta första stadium av sin utveckling blir mycket starkare och farligare än de varelser som beskrivs här.

Vampyren är en odöd varelse som måste dricka blod från levande människor eller djur minst en gång per vecka för att överleva. Under dagtid ser en vampyr ut som ett vanligt mänskligt lik. En närmare undersökning visar dock att kroppen är mycket välbevarad och att hörntänderna är ovanligt långa och vassa. Efter solnedgången stiger vampyren upp från sin viloplats för att söka efter färskt blod. Då ser den ut som en vanlig människa med ovanliga tänder.



En vampyrs förmåga att förflytta sig påverkas av ett antal faktorer:

- Den kan göra sig nästan oändligt tunn, så tunn att den kan ta sig igenom minsta lilla springa eller otäthet vid ett fönster eller en dörr.
- Den kan klättra som en spindel uppför lodräta väggar med en hastighet av 5 meter per omgång.
- Den kan inte passera till fots över rinnande vatten, inte ens på en bro. Den måste ha tillgång till fordon eller riddjur.



I närstrid betraktas vampyrens obeväpnade attacker som Väpnad Strid pga dess enorma styrka. Vampyrens Svärm kan framkalla råttor eller fladdermöss istället för småkryp.

Vampyrens mest fruktade vapen är dess blodsugning. En vampyr som biter en sovande person i halsen kan suga ut så mycket blod att offret förlorar 1T10 TÅL per minut. Offret vaknar inte. Vampyren håller på 1T10 minuter, eller så länge CM finner lämpligt. Själva bettet anses vara ett Kritiskt Sår (men förorsakar inga TÅL-förluster i sig). När vampyren slutar suga upphör såret att blöda. Den kan vilja hålla offret vid liv för att kunna utnyttja det senare. Dör personen av vampyr bett blir han själv en vampyr 1T10 veckor senare.

Vampyrer förlorar TÅL när de träffas av normala attacker, men de ignorerar alla Sår och drabbas inte av sådana ytterligare förluster av TÅL som förorsakas av Svåra och Kritiska Sår. Vampyrer som får ont om TÅl brukar omvandla sig till dimma och fly till sin grav. Samma sak händer om vampyren faktiskt får sin TÅL nedslagen till 0. I sin grav återvinner vampyren all förlorad TÅL inom 24 timmar.

Vampyrer har dessutom följande kännemärken och begränsningar, vilka kan hjälpa S.A.V.E.s medlemmar att känna igen dem:

- Vampyrer syns inte i speglar eller fastnar i på fotografisk film. Karpatiska vampyrer avskyr speglar och försöker slå sönder dem om möjligt.
- Medan dagsljus råder måste den vanliga vampyren vila på en bädd av jord av från dess grav på ett ställe som är helt skyddat mot solljus.

När rollpersonerna har funnit en vampyr är detta blott en början på deras problem. Men det finns flera effektiva metoder de kan använda när en vampyr går till angrepp:

- Den vanliga vampyren kan skrämmas till att stanna eller vända av vitlök, stormhatt eller ett kors av något slag (dock ej hak- eller hjulkors). Vampyren måste göra en allmän VJST-kontroll för att övervinna sin skräck. Om den misslyckas flyr den, annars försöker den ta sig runt föremålet.
- Man kan fjättra vampyren genom att köra en träpåle genom dess hjärta ("Avsett Mål"). Då kan den inte röra sig eller förvandlas till dimma.

Om rollpersonerna har tillräcklig skicklighet för att kunna fånga en vampyr kan den förstöras av dem på följande sätt:

- Genom att utsättas för solljus under mer än en minut. En vampyr i solljus kan inte slåss eller använda Onda Vägen.
- Genom att hålla den under rinnande vatten i mer än en minut. Den ska vara helt täckt av vattnet.
- Genom att hugga av dess huvud och fylla dess mun med vitlök.



NAMN ______________________ IP ______
Beskrivning ______________________________

Styrka __________ Iaktagelseförmåga ______
Precision __________ Tålighet ______
Vighet __________ Onda Vägenvärde ______
Viljestyrka __________ Skräck ______
Personlighet __________ Attacker ______
Skrubbsår ☐ ☐
Lätta ☐ ☐
Medelsvåra ☐ ☐
Svåra ☐ ☐
Kritiskt ☐
Nuvarande TÅL
Nuvarande VJST
Förflyttning ______________________________

NAMN ______________________ IP ______
Beskrivning ______________________________

Styrka __________ Iaktagelseförmåga ______
Precision __________ Tålighet ______
Vighet __________ Onda Vägenvärde ______
Viljestyrka __________ Skräck ______
Personlighet __________ Attacker ______
Skrubbsår ☐ ☐
Lätta ☐ ☐
Medelsvåra ☐ ☐
Svåra ☐ ☐
Kritiskt ☐
Nuvarande TÅL
Nuvarande VJST
Förflyttning ______________________________

NAMN ______________________ IP ______
Beskrivning ______________________________

Styrka __________ Iaktagelseförmåga ______
Precision __________ Tålighet ______
Vighet __________ Onda Vägenvärde ______
Viljestyrka __________ Skräck ______
Personlighet __________ Attacker ______
Skrubbsår ☐ ☐
Lätta ☐ ☐
Medelsvåra ☐ ☐
Svåra ☐ ☐
Kritiskt ☐
Nuvarande TÅL
Nuvarande VJST
Förflyttning ______________________________

NAMN ______________________ IP ______
Beskrivning ______________________________

Styrka __________ Iaktagelseförmåga ______
Precision __________ Tålighet ______
Vighet __________ Onda Vägenvärde ______
Viljestyrka __________ Skräck ______
Personlighet __________ Attacker ______
Skrubbsår ☐ ☐
Lätta ☐ ☐
Medelsvåra ☐ ☐
Svåra ☐ ☐
Kritiskt ☐
Nuvarande TÅL
Nuvarande VJST
Förflyttning ______________________________

NAMN ______________________ IP ______
Beskrivning ______________________________

Styrka __________ Iaktagelseförmåga ______
Precision __________ Tålighet ______
Vighet __________ Onda Vägenvärde ______
Viljestyrka __________ Skräck ______
Personlighet __________ Attacker ______
Skrubbsår ☐ ☐
Lätta ☐ ☐
Medelsvåra ☐ ☐
Svåra ☐ ☐
Kritiskt ☐
Nuvarande TÅL
Nuvarande VJST
Förflyttning ______________________________

NAMN ______________________ IP ______
Beskrivning ______________________________

Styrka __________ Iaktagelseförmåga ______
Precision __________ Tålighet ______
Vighet __________ Onda Vägenvärde ______
Viljestyrka __________ Skräck ______
Personlighet __________ Attacker ______
Skrubbsår ☐ ☐
Lätta ☐ ☐
Medelsvåra ☐ ☐
Svåra ☐ ☐
Kritiskt ☐
Nuvarande TÅL
Nuvarande VJST
Förflyttning ______________________________



Onda Vägens besvärjelser

Besvärjelse	Typ	Kolumn	OVV	Kostnad	Räckvidd	Effektyta
Animering av Döda	FVR(SP)	1	85	1/min	Synhåll	Synhåll
Chock	UND	VJST	135	20/omg	–	30 m radie
Dimma	FVR(SP)	1	85	1/min	–	1500 m radie
Fest	FVR	1	85	5/anv	Beröring	100 kvm
Flygförmåga	FVR	1	85	1/omg	–	Personlig
Fullständig Ill.	FVR	3	135	5/omg	Beröring	Variabel
Förblinda	FVR	3	115	50/anv	Synhåll	Synhåll
Förmörkelse	FVR	1	85	2/omg	Beröring	1 rum
Förruttnelse	FVR	1	85	1/tim	Beröring	1 föremål
Försköning	FVR	1	85	1/tim	Beröring	1 föremål
Förvrängd Syn	FVR	1	85	1/omg	–	10 m radie
Gräslighet	FVR	3	95	20/anv	60 m	1 föremål
Halt	UND	VJST	125	10/omg	Synhåll	1 person
Hetsjakt	UND	VJST	120	50/anv	Special	1 person
Inflytande	UND(SP)	VJST	85	10/bef	Special	1 person/djur
Jordskalv	FVR(SP)	3	130	10/omg	-	1500 m radie
Kaos	FVR	3	95	5/min	–	800 m radie
Knota	FVR	3	135	5/min	30m	1 föremål
Kontakt...	UND	VJST	85	2/omg	Obegränsad	Obegränsad
Mareld	FVR	1	85	1/anv	Beröring	1 ljuskälla
Metamorfos	FVR	3	110	1/min	–	Personlig
Minnesförlust	UND	VJST	90	10/anv	Synhåll	1 person
Onda Ögat	UND	VJST	95	30/anv	15 m	1 person
Osynlighet	FVR	1	85	5/min	–	Personlig
Projicera Röst	FVR	1	85	1/omg	15 m	1 föremål
Skendöd(annan)	UND	VJST	130	10/anv	Beröring	1 person
Skendöd(egen)	FVR	1	85	1/10 min	–	Personlig
Skräck	UND	VJST	135	2/omg	–	10 m radie
Spökljus	FVR	1	85	2/anv	Beröring	Special
Spökskrift	FVR(SP)	1	85	1/bokstav	1500 m	1 yta
Svärm	FVR(SP)	3	95	10/min	Beröring	Variabel
Såra	UND	VJST	85	10/anv	30 m	1 person
Sömn	UND	VJST	125	25/anv	1 rum	1 rum
Telekinesi	FVR	3	85	2/omg	Synhåll	1 föremål
Teleportation	FVR	1	85	10/anv	1500 m	Personlig
Temperaturför.	FVR	3	120	10/omg	–	150 m radie
Tidsstopp	UND	VJST	135	20/omg	Obegränsad	Obegränsad
Tystnad	FVR	1	85	2/min	Beröring	7 m radie
Vindstöt	FVR(SP)	3	85	2/omg	Special	1500 m radie
Vit Hetta	FVR(SP)	3	85	3/omg	Synhåll	1 föremål
Väderförändring	FVR(SP)	3	120	1/2 min	–	800 m radie
Åskvigg	FVR	3	90	2/anv	Synhåll	1 föremål

Förkortningar: anv = användning, bef = befallning, omg = omgång.

HANDLINGSTABELL

ATTACK	1 – 15 1	16 – 30 2	31 – 45 3	46 – 60 4	61 – 75 5	76 – 90 6	91 – 105 7	106 – 120 8	121 – 135 9	136+ 10
	Egenskaps-kontroll		Färdighets-kontroll	FÖRSVAR						
0	DX	D	D	D	D	E	E	E	E	E
1 - 4	C	C	D	DX	D	DX	D	E	E	E
5 - 9	B	CX	C	D	D	D	D	D	DX	E
10 - 29	A	B	CX	C	C	C	DX	D	D	D
30 - 49	A	A	B	C	CX	C	C	CX	D	DX
50 - 69	AX	AX	A	B	B	B	C	C	C	C
70 - 89	AX	AX	AX	AX	B	B	B	B	C	C
90 - 94	AX	AX	AX	AX	AX	BX	B	B	B	B
95 - 99	AX	AX	AX	AX	AX	AX	BX	BX	B	B
100 +	AX	AX	AX	AX	AX	AX	AX	BX	BX	B

RESULTATNYCKLAR

Obeväpnad Strid

Kod Resultat (Poäng som förloras från Nuvarande Tålighet)

E *Obetydlig skada:* Förlorar 1-2 poäng.

D *Lätt skada:* Förlorar 2-20 (1T10×2) poäng.

C *Medelsvår skada:* Förlorar 4-40 (2T10×2) poäng.

B *Svår skada:* Förlorar 6-60 (3T10×2) poäng, får ett Skrubbsår.

A *Extrem skada:* Förlorar 6-60 (3T10×2) poäng, får ett Lätt Sår; eller Angivet Mål.

X *Slås ned:* Försvararen faller omkull och 2 meter bakåt: kan inte fortsätta ev. oavslutade handlingar.

Väpnad Strid

Kod Resultat (Poäng som förloras från Nuvarande Tålighet)

E *Skrubbsår:* Förlorar 1 eller 2 poäng, får ett Skrubbsår.

D *Lätt Sår:* Förlorar 2-20 (1T10×2) poäng, får ett Lätt Sår.

C *Medelsvårt Sår:* Förlorar 4-40 (2T10×2) poäng, får ett Medelsvårt Sår.

B *Svårt Sår:* Förlorar 6-60 (3T10×2) poäng, får ett Svårt Sår. Förlorar ytterligare 2-20 (1T10×2) poäng vid slutet av varje omgång tills såret behandlas.

A *Kritiskt Sår:* Förlorar 6-60 (3T10×2) poäng, får ett Kritiskt Sår. Förlorar ytterligare 2-20 (1T10×2) vid slutet av varje omgång tills såret blir behandlat. Om Nuvarande Tålighet går ned på noll är personen död. Eller Angivet Mål.

X *Slås ned:* Försvararen faller omkull och 2 meter bakåt, måste klara Precisionskontroll för att inte tappa föremål hållna i händerna. Kan ej fortsätta oavslutade handlingar.

SKRÄCKKONTROLL

Kod Resultat (Poäng som förloras från Nuvarande Viljestyrka)

Missl. RPn förlorar 2-20 (2T10) poäng, måste fly eller paralyseras av skräck under resten av innevarande omgång. Kan ej fortsätta oavslutade handlingar.

E Skräckslagen. RPn förlorar 1T10 poäng och flyr under en omgång.

D Rädd. RPn förlorar 1T10÷2 poäng och flyr under en omgång.

C Lätt Nervös. RPn förlorar 1T10÷2 men behöver inte fly.

B,A Oberörd. Inga negativa effekter.

X Saknar betydelse.

SPELORDNING UNDER EN OMGÅNG

1. CMs Deklaration
2. Spelarnas Deklaration
3. Initiativ
4. Sida A använder Vägen/Onda Vägen
5. Sida A använder projektilvapen
6. Sida A flyttar
7. Sida B ger svarseld
8. Sida A närstrid
9. Sida B använder Vägen/Onda Vägen
10. Sida B använder projektilvapen
11. Sida B flyttar
12. Sida A ger svarseld
13. Sida B närstrid
14. Förluster och återvinning av Tålighet

